
EMU ZONE
模拟地带
THE EMULATION GAMING NEWS MAGAZINE
文章数量提升至
30篇以上
双DVD容量翻倍
页数增加PAGEUP
DVD
×2
8.6G
IGS武侠动作游戏鉴赏
傲剑狂刀
杀戮英雄的夜之进行曲
午夜生杀
SD高达G世纪
PLAYSTATION高达编年史
“忍”影诡秘 和风袭来
SHINOBI原声大碟赏析
聚焦最强PS2模拟器
PCSX2
FC海盗日志
纪念与“黄卡”共同度过的日子
走进DUMPER的世界
DUMPER访谈合集篇
家用机模拟系谱
MEGA DIRVE CD 32X篇
VOL.26

0.105完美版=A套系+B套系+1DVD[赠送]

MAME0.105完美收藏版 即将上市



A套系

包括200多页全彩色图书+4DVD光盘

零售价39元

B套系

包括带包装盒的8DVD [全部CHD游戏]

零售价59元

因众多原因，产品上市后，只有A套系在市场上销售，B套系必须通过淘宝或邮购方式购买，由此给大家带来的麻烦，还请见谅。

CHD game 8DVD



开通淘宝快速购买通道

http://shop33661891.taobao.com

其他邮购渠道:

开户银行: 中国农业银行 北京市分行 亚运村支行 北苑家园分理处
银行卡号: 9559 9800 1428 8533 715
开户人名: 李 丹

开户银行: 中国工商银行 北京市分行 亚运村支行 北苑家园分理处
银行卡号: 9558 8102 0011 0918 525
开户人名: 李 丹

邮购说明:
为满足广大读者的需求，我们临时开通了一个农业银行和工商银行汇款通道，目前可以购买以下产品。

产品名称	邮购价格（已含包装、挂号及邮资）
《模拟地带杂志》第20——25期	15元/期
《模拟地带2004黄金典藏》	27元
《变形金刚终极手册》简装版	37元
《变形金刚终极手册》限量豪华版	70元
《格斗游戏编年史》	31元
《街机游戏海报珍藏本》	31元
《变形金刚机密档案(上)博派篇》	27元
《变形金刚机密档案(下)狂派篇》	28元
《GBA游戏图鉴珍藏本1-2000》	31元
《宫崎峻特辑_创造梦想与飞翔的老人》	37元
《MAME 0.105完美典藏》A套系	40元
《MAME 0.105完美典藏》B套系	60元

邮购方法及注意事项:

1、请到所在地工商（农业）银行分理处，向银行工作人员咨询汇款方式，他们会指导您填写汇单。请务必准确填写帐号及开户人名字，并将汇款金额及手续费一并交与银行，记住索取并保留汇款凭证。

2、请在汇款后，发一封电子邮件至51663619@163.com，写清楚汇款时间，汇款金额，并写清购买产品名称和数量，请务必写清楚您的地址、姓名、邮编及联系电话，以免耽误发货。

3、一般情况，我们会在发出当日给您去电子邮件确认，请注意查收。如果长时间得不到回复，请发信向我们咨询。

注意事项:
因单本价格比较昂贵，我们都会采用挂号印刷品形式邮寄，请大家务必留下电话号码，以便查询。



封面插画：《机动战士高达》

模拟地带 EMU ZONE VOL.26 CONTENTS

制　　作：《模拟地带》编辑部

策　　划：陈浩

主　　编：龙二

编辑部主任：Cotolo

栏目 编辑：Cotolo Taka 微风 雪晴

美术 编辑：Ghosts

策划 推广：北京金地辉煌科技发展有限公司

网　　址：http://www.emu-zone.org

咨询 投稿：ezmag@163.com

定　　价：人民币18元

专题企划

经典赏析

研究中心

掌上领域

DIY教室

模拟名人堂

拾忆小苑

神佑擂台

模友之家

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏，
注意自我保护，谨防受骗上当，
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身，
合理安排时间，享受健康生活。

失落的天堂

责编小记

最近在网络上看到一个话题：街机业究竟被谁毁了？

确实，随着家用机的飞速发展，从前街机的硬件性能优势已不复存在。每年发布的游戏数量，街机更是望尘莫及，而游戏类型方面，大量具有街机爽快性的游戏被移植至家用机上，而家用机的某些游戏是完全不可能出现在街机的，面对时下流行到近乎泛滥的跳舞机、体感框体机，确实能很明白地看出街机业发展的无奈。

在这个游戏越来越复杂的年代，过去那种简单、直爽、明了的街机游戏已不复存在，过去那种气氛激烈、烟雾环绕的街机室已成过去，留下来的，还有什么？

微风 /daodo@163.net

街机模拟通告

文 / 微风
责编 / 微风

GURU的ROM DUMP报告



时至今日，没有DUMP的九五年以前基板已经是凤毛麟角，Guru已经开始把他的目标定在一些后期的三维基板和一些使用CD介质的底板的破解上。首先收到的是Guru从日本购买的一批基板，除了有System 10的《太鼓达人3》外，还有非常少见的水晶底板上的《Top Blade V》。目前水晶底板已经被模拟，《Top Blade V》DUMP下来的话我们应该能很快在电脑上看到了。除此之外，还有IGS的二维平面格斗游戏《圣魔VS新纪》和另一款超华丽剑系格斗游戏《Asura Buster》，当然，离模拟还很遥远。令







人惊讶的是，Guru 竟然花了一千美金购买了一块 Konmai 响尾蛇主板上的《麻将格斗俱乐部》，看来 Guru 这种有钱加兴趣所在的优势是我们无法比拟的。还有一个关于《DDR》的消息也发布了，因为又有一堆《Beatmania Ⅱ DX》系列光盘到货，只是不知道 Guru 是否会把它们制作成 ISO 放出来（贪心了）。

神秘的电精初代何时才能再现

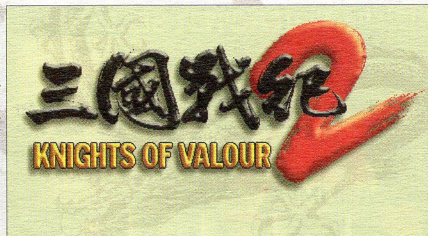
认识《电精》是从超任开始，那时候，还在读初中的我被这款游戏疯狂迷住，当别人沉迷在 RPG 世界里时，我和同桌朝九晚五地“迷恋”着这款手感“并不怎么样”的游戏，这种疯狂一直延续到《电精 II》（电神魔傀）在街机室的消退。当我知道街机上竟然也有一代时，这个消息让我既兴奋又惭愧，从那时我就开始期待着这个神秘游戏的模拟。只可惜一代的 ROM 虽然早已被 DUMP，但由于 Seibu 板的破解未完成，模拟仍然遥遥无期。终于，同为《电精》爱好者的楚江给我们带来了消息，MAME 小组已经分出了专人来进行 Seibu 基板的模拟，另外两款硬件架构相似的 Banpresto 游戏《Godzilla》和《Gundam》已经有了画面，不过这个负责开发的人却神出鬼没，已经消失几个月了，或许他回来的时候，就该是我们开始庆祝的时候了。

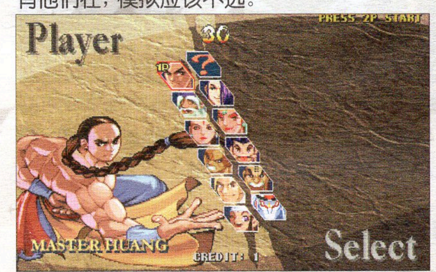


PGM 近期成为 MAME 的焦点

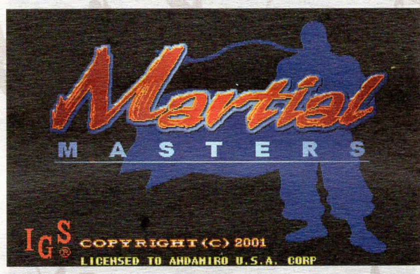
MAME 对《傲剑狂刀》的模拟成为了近期的焦点。实在出乎意料，MAME 竟然会突然对 PGM 基板上的游戏表现出如此大的兴趣，在 Elsemi 的努力下，《傲剑狂刀》从开始模拟到完美运行只用了三天时间，从这里可以看到 IGS 游戏模拟进度多么迅速。继《傲剑》的模拟后，《形意拳》和《三国战纪 2》也有了消息，Haze 在他得 WIP 页上放出了大量的游戏截图，虽然标题是“These are not playable, don’t ask”，但 Haze 很明显在向我们炫耀他的成果。当然，这两款游戏的模拟确实还存在问题，主要是指 Arm7 CPU 模拟的问题，

这个问题导致电脑 AI 无法起到作用，电脑角色只会站着被挨打，也就是我们以前了解到的《蜂暴》模拟中的同类问题，除此之外还有一个运行的 BUG，这个 BUG 会导致 MAME 运行中出现崩溃现象。解决 BUG 不难，难的地方还是 Arm7 CPU 这个长久以来的问题，目前 Haze 和 Elsemi 都在全力攻克这个问题，有他们在，模拟应该不远。

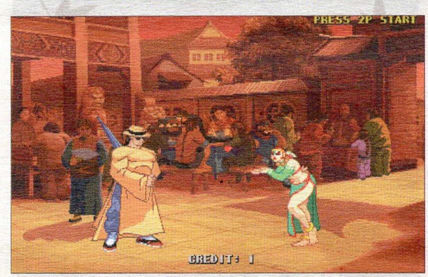










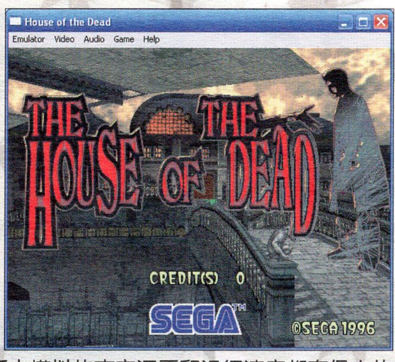




新版 Nebula M2 即将发布

好久没有听到星云大师 ELSemi 带来惊喜的消息了，毕竟几乎完美的 Nebula 和唯一的 Model2 模拟器 Nebula M2 已经没有多少可提升的空间，传闻 ELSemi 目前正致力于协助 MAME 进行 CPS3 系统的破解，ELSemi 为了告诉我们他并不是在度假，最近发表了一系列的截图让我们了解到他最近的成果。依然是我们熟悉的 Nebula M2，虽然这些游戏早已被 ELSemi 模拟，但在声音和速度上依然需要不断完善，这次发布的游戏截图的是即将放出的 Nebula M2 v0.3 的模拟进度，其中包括《生与死》、《快打刑事》、《SONIC 格斗》、《超级 GT 赛车》、《VR 射手》、《电脑战机》以及非常受欢迎的《零式枪手》和《死亡之屋》。





就画面来看已经完全还原出街机的画面，据说新版中模拟的声音还原和运行速度都有很大的改进，甚至可能会有新的显示特效选择，当然，这是在牺牲速度的前提之下的奢侈东西。相信这款出自星云大师之手的唯一 SEGA Model2 模拟器将会非常值得期待。

让你的 ZINC 模拟三维街机游戏拥有更快的速度

来自“abree”主页的好消息，想让你的 ZINC 模拟 3D 街机游戏速度变快吗？“abree”提供了一个 s11player.dll 文件，它可以让你的 ZINC 在玩一些 Namco sysytem 11 游戏时速度和声音都有所提高。不过要注意，想用这个新方法来玩下面的游戏获取更快的速度，请务必要从新版的 MAME 里取一个 pr1data.8k 放到你的 C 盘根目录下。（下为游戏列表）



Star Sweep
Kosodate Quiz My Angel 3
Tekken
Tekken 2
Soul Edge
Dunk Mania
Prime Goal EX



国人破解 IGS 游戏并由 MAME 支持

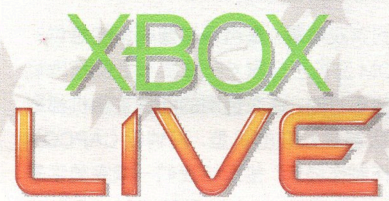
在一个经历模拟器出生到现在成熟时期的模拟玩家眼里，中国模拟界的气氛还是非常不错的，除了世界知名的模拟站和热心的无私捐赠基板的玩家，还有像可文、星星、楚江这类引领中国模拟界的开发者。在 Elsemi 的 IGS 破解历程中，以星星为首的一部分中国模拟开发者一直为这个项目做出了举足轻重的贡献，在 Elsemi 破解《傲剑狂刀》后，星星也向 MAME 小组提交了另一款 IGS 游戏《Puzzle Star》的驱动。《Puzzle Star》是一个神秘



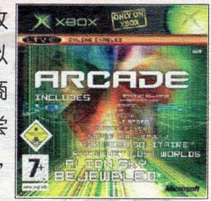


的 IGS 作品，从未像其他作品那样见诸 IGS 官方网站。星星提交的这个驱动，其代码的优秀让 Elsemi 也大吃一惊，新版本的 MAME 将对这款游戏进行支持，这是我们国人在模拟界的一个荣耀，希望国内模拟界的发展可以随着这个潮流发展得更辉煌。

从XBOX LIVE街机移植看模拟器对于游戏厂商的意义

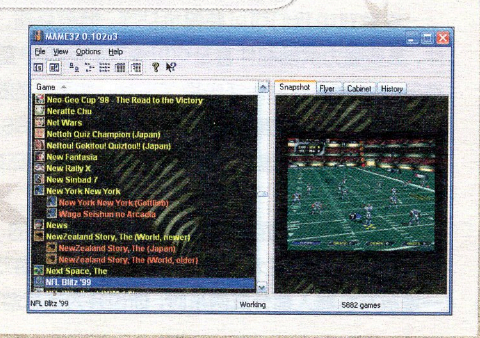


四月二十三日的一则 XBOX Live 新闻相信引起了不少模拟玩家的关注，其内容是微软将与 SEGA 合作，准备将 SEGA 的经典街机游戏移植到 XBOX LIVE Arcade Game 上（就是微软的 XBOX/XBOX360 在线游戏平台，简称 XBLA）。值得注意的是，新闻里明确地表示，移植的核心将使用 MAME。对于游戏厂商来说，使用模拟器来移植自己游戏的情况已经不是新鲜事，特别是 SEGA 和任天堂，模拟器优秀的核心和低成本为他们在移植游戏上赚取了巨大的利润（例如某些街机游戏博物馆和 GBA 上某一系列红白机经典游戏收集等）。目前绝大部分模拟器都是采取开放源代码的形式发布，模拟器开发者在费尽心血为我们在电脑上展现更多经典游戏的同时，厂商也从这份免费午餐里获得了相当的好处，这对于模拟器的未来，未尝不是一件好事。或许在不久的将来，模拟器可以摆脱现在尴尬的地位，将成为一种行业、形成一个市场……



MAME32FX停止更新

Mame32FX 是一个优化了运行速度的非官方 MAME，对于某些电脑游戏运行速度有显著提高的作用，一直受到模拟爱好者的欢迎，这个 v0.105 版本是最后一个 MAME32FX 版，以后它将不再更新。作者停止更新的原因在于他现实生活有一些麻烦事情，虽然他将一直关注 MAME，但是他不一定有时间加入到 MAME 相关开发中，毕竟对他来说家庭是最重要的。





清版动作游戏系列

中文名称：装甲战士

英文名称：Armored Warriors

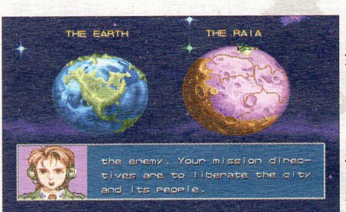
ROM 名称：armwar.zip

制作厂商：Capcom

制作年份：1994



地球历 2281 年，地球联合军和瑞亚共和国的停战协议已经签定了半年，地球方面收到第十八号巡逻侦察队发来的消息，瑞亚的将军“梅尔其德”被不知名的军队绑架。地球政府决定派遣部队到瑞亚星营救将军和星球上的市民，而真正目的则是把瑞亚星重新纳入地球的领导下，真相从来不会公诸于众……





看了上面的游戏背景，是否有似曾相识的感觉？这就是 CAPCOM 发布于自家 CPS2 基板上的招牌机甲动作游戏的故事开始，这次选用的四台主角机都取自上一代格斗版最受欢迎的机型，再辅以 CAPCOM 多年的清版动作制作经验，呈现给我们一款完美手感和系统的机器人动作游戏。游戏中除了拥有动作游戏的基本要素：血槽、投技、必杀和超多类型的敌我机甲登场外，系统的设计也可说是绝无仅有的。主角色们除了普通的近身攻击、肩上的远程武器外，还具备各种独有的必杀技和超必杀，而且在游戏中主角的机体主攻部件都是可以更换的，强大威力的部件需要从敌方机甲身上获得，这些部件代替了我们在清版动作游戏里熟悉的武器，可更换部件包括手臂和脚和远程武器，在打倒一些持有特殊部件的敌方机甲即可获得。最重要的是，获得这些部件的同时，主角们的必杀也完全不同，就相当于一个全新的角色，非常有新意。

在游戏中我们可以获得机钻手、喷射底座、激光刀、电磁臂、辐射枪等大量的武器配件，某些强力武器配件甚至可以令我们的机甲变型！这种创新可算是当时动作游戏的一大突破，CAPCOM 同时还吸取了当时一些著名的机器人动画里激动人心的设计，例如在关底 BOSS 前，如果得到通讯器，两人可以在 BOSS 战进行合体。关卡方面除了一些火爆的场景，还加入某些高速移动的关卡，令我们有身临其境的感觉。

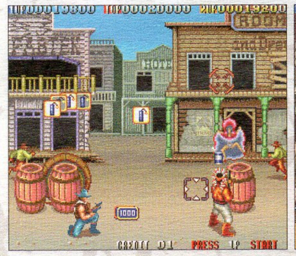
CAPCOM 的游戏，在画面上是无可挑剔的，CPS2 基板强大的机能和各种特效让我们体会到这款角色巨大、爆炸异常真实的动作游戏。当你拿上激光刃一记大横斩，将前方的一堆敌方机器人都分成两半时，你也会为这款游戏而疯狂的！

平面射击游戏系列

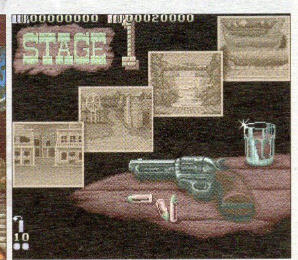
中文名称：血之兄弟
英文名称：Blood Brother
ROM 名称：armwar.zip
制作厂商：TAD
制作年份：1990

BLOOD BROS.

横版射击游戏和纵版飞行射击游戏都是我们非常熟悉的游戏类型，而后期街机上采用光枪的平面射击游戏作为一种新的游戏类型，其刺激感和临场感觉是其他游戏无法比拟的。我们最早接触的光枪游戏应该是红白机上的《打野鸭》之类，追溯到更早，我想应该是这款TAD于90年出品的《血之兄弟》了。







虽然是一款早期的射击游戏，它的爽快感依然非常优秀，首先主角的基础武器子弹是无限的，我们不用担心子弹用光的情况，此外，游戏中还提供了大量的炸药给我们两位西部牛仔投，相对于敌方的人海来说，我们的火力还是非常猛的。当然，要获得更猛的火力和更多的炸药以及奖励分，我们就要留意游戏中出现的特殊物品，例如被攻击会掀裙子的女人、跑动的猪、河里的鱼、奔跑的马甚至地上的一个破罐头也不放过，攻击他们的次数越多，奖励就越丰富，当然，他们逃跑的速度也越快。这个设定非常有趣，当时在机室里我们经常比赛谁射击破罐头获得分数最高。



受限于当时的摇杆加按键的操作模式，瞄准器和人物的移动操作需要用一个摇杆来控制，所以在游戏里我们不但要瞄准敌人攻击，还要闪开对方放过来的子弹。好在游戏中设置了躲闪的按键B，在躲闪翻滚中是无敌状态的，当然，翻滚过后中招可不好受。游戏背景里绝大多数东西都可以破坏，在画面下角有一条槽，攻击一定的敌人会减槽的数量，槽空后即可过关，游戏比较简单。当然要获得高分就不能放过任何出现的敌人，某些不显眼的敌人可是很难发现的，最后对过关后两主角的弱智动作稍微鄙视一下 ^^。

平面格斗游戏系列

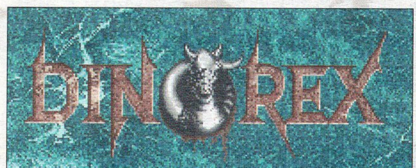
中文名称：恐龙竞技场

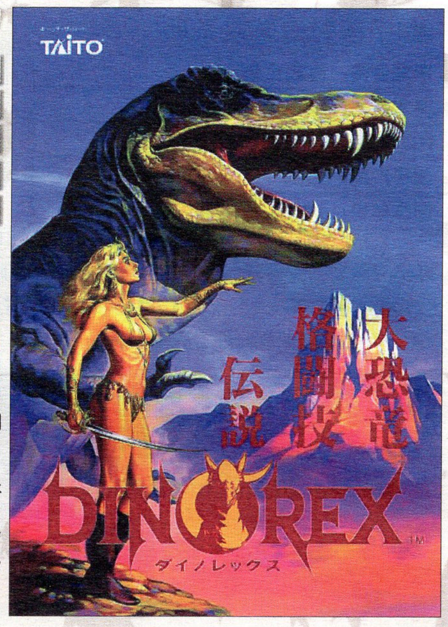
英文名称：Dino Rex

ROM 名称：dinorex.zip

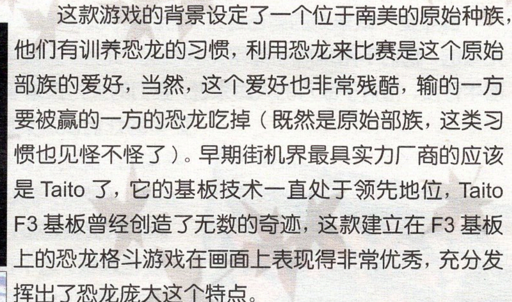
制作厂商：Taito

制作年份：1992





小时候，什么东西最吸引我们？在我印象中，似乎只有三样：英雄、机器人、恐龙。特别是面对巨大的恐龙，那种又害怕又兴奋的感觉，至今难以忘记，恐龙巨大的魅力真是无法可挡，我相信这也是《侏罗纪公园》走红的的原因之一。



这款游戏的背景设定了一个位于南美的原始种族，他们有训养恐龙的习惯，利用恐龙来比赛是这个原始部族的爱好，当然，这个爱好也非常残酷，输的一方要被赢的一方的恐龙吃掉（既然是原始部族，这类习惯也见怪不怪了）。早期街机界最具实力厂商的应该是 Taito 了，它的基板技术一直处于领先地位，Taito F3 基板曾经创造了无数的奇迹，这款建立在 F3 基板上的恐龙格斗游戏在画面上表现得非常优秀，充分发挥出了恐龙庞大这个特点。



在游戏中我们可以选择八种不同类的恐龙，它们都有几乎整个屏幕高，半个屏幕的大小。利用放缩特效，我们的恐龙还是非常灵活的。在游戏中的角色选择画面里，会演示每条龙的特殊必杀技，这个技能将是致胜的关键。游戏中还设置了能量槽的系统，在游戏中按住上，我们就可以储三条能量槽，能量槽满了后，A 键和 B 键齐按就能打飞对方，还可以接三段位的连续技，非常华丽。一套连续技不但可以把对方咬得伤痕累累，也会把周围的场景破坏怠尽，让我们了解到笨重的恐龙除了有强大破坏力外，战斗技巧还非常优秀。当然，面对各类凶猛的食肉龙，不小心翼翼是不行的，否则输了被翼龙叼回家当食物可不好办。

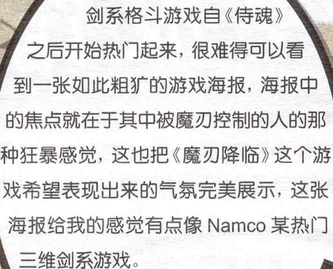


微风的街机海报馆

肌肉男是街机游戏里永不会缺少的题材，粗犷的风格是街机游戏爽快的根源之一。在早期的街机游戏里，我们可以很容易从游戏的敌我角色中找到这类肌肉男的存在，毕竟有肌肉才有打斗的本钱，在一部分清版动作游戏里，肌肉男甚至成为可选角色里的标配，这期海报馆选了几款知名度高的街机游戏，让大家一起来体会一下肌肉男的魅力。

一直以来在 IREM 制作的游戏里，总能在他们的画面里感受到特别的感觉，厚重的颜色配合异想天开的怪物，呈现给我们的是古典的世界。《剑主》是早期的经典动作游戏，主角是取材于古埃及的角斗士，两位肌肉男带着大杀伤力的武器对着游戏里的各种各样的怪物进行屠杀，其中的爽快感通过这张海报喷涌而出，从此，链锤、大斧成为了动作游戏里肌肉男的专用品。

海报里四个简单的人物，代表着街机游戏的一个时代。在 CAPCOM 的 CPS1 经典里，《恐龙快打》是喧哗流动作游戏的代表，这款游戏的成功，除了手感优秀外，人物设计也是很重要的一点。基本延续清版游戏主角的帅哥、美女和壮男标准，美式风格的人物描绘加上后面那架车，把游戏的粗犷风格表露无遗。当然，从海报里，我们除了看到三个肌肉男外，还有一个肌肉女……



剑系格斗游戏自《侍魂》之后开始热门起来，很难得可以看到一张如此粗犷的游戏海报，海报中的焦点就在于其中被魔刃控制的人的那种狂暴感觉，这也把《魔刃降临》这个游戏希望表现出来的气氛完美展示，这张海报给我的感觉有点像 Namco 某热门三维剑系游戏。





这张图对于我们来说实在太熟悉不过了，大名鼎鼎的《双截龙 II》，可惜它的出色仅仅限于红白机上，街机上的《双截龙 II》并没有迎来预想中的热烈反响。在这张海报里，我们能从游戏中看到两位肌肉男主角和能给我们留下比较深刻印象的敌人，这种美式风格的插画配合美女的感觉是非常不错的，当然，这里的美女可不是指画面右下角被抽的那位。

新版MAME图鉴

Multiple Arcade Machine Emulator

豪血寺外传

ROM名：Piegends.zip
游戏厂商：Atlus
年份：1995

NEW

格斗界的黑马——《豪血寺》，凭借其极具特色的角色和爽快的战斗方式，在当年街机界扮演着不可替代的角色。《豪血寺》最大的亮点应该是它以十二生肖命名的角色，角色的性格和魅力给我们留下了深刻的印象。时隔两年，Atlus 再接再厉，在其著名的 Cave 基板上发布了《豪血寺》系列最优秀的一作——《豪血寺外传》。本作的角色增加了非常多，除第一作的大人气人物，还增加了美少女库拉拉和某些奇形怪状的角色，当然他们的实力也是异常强劲的。系统方面增加了当时流行的爆气系统和组队，一系列的连续必杀让人眼花缭乱，游戏的细节部分也做得很好，日版有非常多的隐藏要素，漫画风格背景也非常出彩。《豪血寺》发展到这里已经非常完整了，系统和角色都形成了自己的特色，可惜 Atlus 没能再进一步，令这个系列最后还是无法与《街霸》、《拳皇》平起平坐。





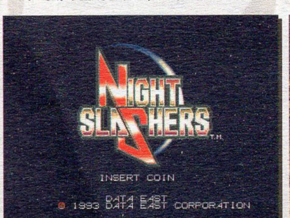


午夜生杀

ROM名：Nslasher.zip
游戏厂商：Data East
年份：1992



经过了一段超长时间的模拟历程，这款经典的清版动作游戏最终出现在了我们的电脑上。早期的街机厂商里，Data East 是非常有实力的，这款游戏无论从音乐、画面到操作系统，都非常完善，在游戏中，铺天盖地的僵尸都将被我们痛快地蹂躏。游戏中加入了蓄力系统，在蓄力时候可以使出几种不同的必杀，结合平常用的招式，能够打出非常华丽的连续技。而“斩”系统的加入也很好地提升了游戏爽快度，出现“斩”攻击不但能对小怪一击必杀，也能对 BOSS 造成巨大伤害。游戏的流程比较长，途中的各类 BOSS 也非常有特色，不过打法比较单一，许多 BOSS 都可以用无赖招轻松屈死，这是游戏不平衡的地方。当然，这些小缺点都无法撼动其经典的地位，本期杂志有这款游戏的详细攻略，希望喜欢这款游戏的读者能从中找到自己的回忆。









傲剑狂刀

ROM名：killbld.zip
游戏厂商：IGS
年份：1998

NEW



得益于 MAME 小组对 PGM 基板破解的关注，我们在这个月终于迎来了 IGS 游戏模拟的新境界。Elsemi 和 MAME 的最新成果就是《傲剑狂刀》的模拟。作为具有中国特色的武侠式格斗游戏，《傲剑》可说是集大成之作，吸取了历代知名格斗游戏的优点，例如《侍魂》中华丽的十二连斩。这款游戏还独创了双气槽模式，并把气槽的作用和换人攻击挂钩，两种气槽对应不同的必杀技能。虽然在画面和人物设计上仍稍显不足，但它为 IGS 后期的格斗游戏奠定了基础，形成了拥有中国特色的格斗游戏类型。同样，本期杂志也有着这款游戏的介绍文章和出招表，能让大家更容易玩透这款武侠式格斗游戏。



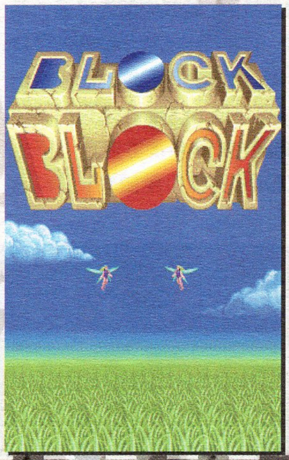


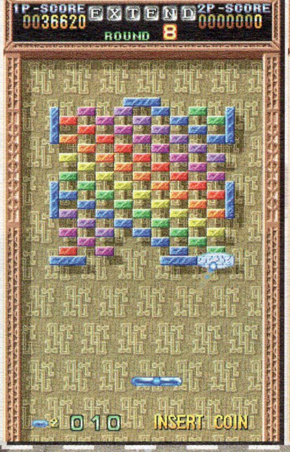
BLOCK BLOCK（世界版）

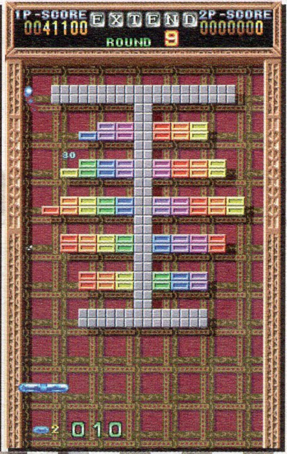
ROM名：block.zip
游戏厂商：Capcom
年份：1991

NEW

Capcom，动作游戏的奠基者之一，当然，动作游戏并不是 Capcom 的全部，这款打砖块游戏曾出现在许多街机室，受到不少上班族的欢迎。游戏画面非常有质感，铁珠和砖块碰撞的感觉非常好，游戏中打掉砖块也会掉落一些加强道具，例如加长、磁铁、三颗珠、穿透等，为游戏增加了多变性。游戏中某些关卡的砖块是不能打破的，所以对操作的方向感要求比较高，也有一些关卡设计得非常巧妙，只要掌握诀窍就能实现华丽的一弹空画面（充分利用一些传送门）。总体来说，这款游戏绝对是休闲极品。









魔法水晶

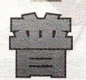
ROM名：mgcrystj.zip
游戏厂商：Kaneko
年份：1991

NEW

九十年代初这类游戏可算是非常罕见的，可爱的画风对于年纪小的玩家和女孩子都非常有杀伤力（似乎这类游戏都和魔法有牵连）。游戏类型属于动作类纵版射击游戏，主角可以丢出魔法水晶来攻击途中的敌人，和我们熟悉的子弹不同，这些水晶可是有反弹效果的。在游戏中，主角需要跳过某些障碍，把被水晶里困住的小精灵都救出来，然后到达终点，途中还能拿到非常多提升能力的宝物，某些敌人需要特殊武器才能攻击的。作为早期的街机游戏，《魔法水晶》在画面和系统上属于中上水平，喜欢可爱类游戏的读者可以一试。





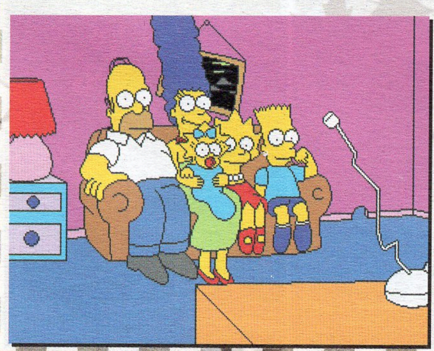


辛普森

ROM名：simpsons.zip
游戏厂商：Konami
年份：1991

NEW

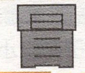
Konami 实在是制作动漫游戏的高手，早期的街机业有 Konami 大量的这类游戏，主要以动作游戏为主。《辛普森》正是当时美国热播的动画片，游戏故事讲述的是他们一家在逛街时遇到了银行抢劫事件，劫匪逃跑时不慎丢下的大钻石被辛普森的小女儿 Maggie 当奶嘴吸住了，无奈之下只好绑架了只有一岁的 Maggie。于是，家庭的其他四位成员齐出动，展开了营救计划。游戏继承了 Konami 动作游戏的惯有特色，没有复杂的出招，人物简单明了，只有一招横扫攻击是要按半圆来使用，另外还有几种搞笑的合体技能，整个游戏轻松自然。





城堡冒险



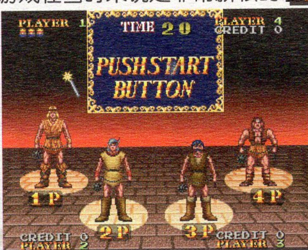



ROM 名：exvania.zip
游戏厂商：Namco
年份：1992

NEW



城堡、骑士、恶龙，早期 RPG 的几个代表；砖头、炸弹，《炸弹人》的两大关键要素。如果把以上的要素结合在一起会怎么样呢？ Namco 的这款《城堡冒险》会为你揭露谜底。这款游戏在当时来说是非常新颖的，因为它是一款竞技游戏，四位竞争者进入城堡，面对堆积成山的宝箱和各种各样的怪物甚至是恶龙，怎么样打败其余三位竞争者和怪物，把所有宝物据为己有呢？游戏中可以释放定时的能量球，爆炸不但可以炸死怪物，还能炸死竞争的人，平时可以用随身的铁链对怪物和其他玩家进行攻击，谁能消灭其他竞争者或拿到最多的宝物则算胜利。一款如此有特色的游戏，不妨叫上朋友来一次竞争性的探险吧！





GUNLOCK

ROM 名：gunlock.zip
游戏厂商：Taito
年份：1993

NEW

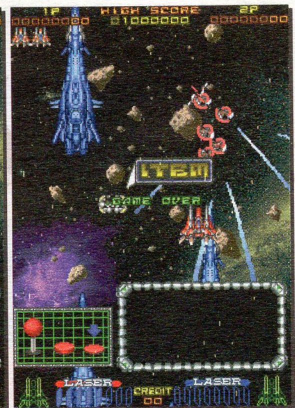
九三年是射击游戏的分流时期，与追求平面射击极致的彩京系列不同，Taito 已经在考虑向太空三维飞行进军了。《Gunlock》作为《镭射战机》的前身，虽然当时基板的机能无法实现三维纵深射击的要求，但利用画面的放缩功能，仍然能让我们体会到一种新的感觉。系统方面除了保持惯有的武器升级系统，还开创了此系列的招牌——追尾激光，由于射击面分两个层次，激光成为了不可或缺的主攻武器，但由于受发射数量的限制，需要我们有选择的锁定。配合华丽的激光和庞大的舰群，整个游戏非常大气，可说是新式射击游戏的奠基之作。





© 1993 TAITO CORP. JAPAN
ALL RIGHTS RESERVED









重击球

ROM名：heysmsh.zip
游戏厂商：Data East
年份：1993

NEW

随着 Data East 的 Deco32 基板的破解，不少 Deco 游戏都陆续被 MAME 支持，《重击球》就是其中之一。这款游戏的背景设定在未来，玩法有点类似我们熟悉的躲避球。游戏提供了几个运动大国可供选择，从球场弹出球开始，比赛就进入战斗状态，我们需要利用身上任何可用的攻击手段从对方手中抢到球，然后寻找机会用华丽的必杀打破对方的龙门。游戏中的动作非常多，冲力丢球、反弹球，倒挂金钩都有出色的表现，当然，这些必杀技最好等到能量存满再使用，看着自己的必杀球把对方守门员连人带球轰进球门，感觉可不是一般的爽快。







超级杯最终版

ROM名：scfinals.zip
游戏厂商：Taito
年份：1993

NEW

与家用机运动游戏不同，街机的球类游戏一般对操作者的技术要求都不高，规则和系统方面都有很大的简化，追求的只是入球的快感。Taito 的这款《超级杯最终版》也是如此，选择好人物和国家后，无需再在游戏中进行复杂的调整安排就直接开球。其中一些抢球的动作非常搞笑，在对方球员带球时候，除了可以用下铲脚等标准动作外，还可以使用扯裤子、拉后脚等无赖招，甚至还有《双截龙》里的成名技飞腿撞，这些招式甚至可以让一些球员一段时间无法行动，从而使得己方球员轻松过人。加入动作要素正是这款足球游戏的精彩之处。









ROM 名：trstar.zip
游戏厂商：Taito
年份：1993

NEW

作为三维格斗游戏的原型，早期的拳击类游戏都以简单的体位攻击为主，上中下三个段位的攻防战成为了这类游戏的主体。Taito 的《拳击明星争霸赛》则更倾向于格斗游戏，除了原创的人物外，还为角色加入了华丽的必杀，甚至拥有一些威力巨大的跳跃攻击，已经超出了拳击游戏的范畴。借助 F3 基板优异的性能，游戏角色都非常巨大，对段位的攻击表现非常清晰。游戏设置了血槽和气槽，血槽空就为输，而气槽则分几段，每消耗一段就算是被击中倒地。最终的胜负将决定于血槽量、倒地次数以及击中次数。





KAISER KNUCKLE

ROM 名：Kaiserkn.zip
游戏厂商：Taito
年份：1994

NEW







经过一个华丽而热血的爆气开场（这张截图是否让我们有似曾相识的感觉呢），迎来这款格斗游戏的开始。游戏中提供了九位原创人物让我们选择，其中我们竟然能找到两位中国人，类似李小龙的武龙和美女剑士梨花。作为格斗游戏，华丽的必杀技是必备的，除此之外，这款游戏还设置了能量系统，在攻击和被攻击时可以存储能量，以此再通过必杀对对方造成巨大的伤害。本游戏还能造成可观的建筑物破坏，在战斗中，通过摔投也能在地板上留下痕迹，让人感觉非常真实。

龙之传说





ROM 名：dbreed.zip
游戏厂商：IREM
年份：1989

NEW

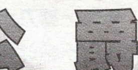
一款八十年代末期超级优秀的飞行射击游戏，中国式的龙是这款游戏的主角，以抓弩的英雄拯救出被困的巨龙开始，第一款骑龙射击游戏诞生。这款游戏充分展示了 IREM 制作人员异想天开的设计才华，游戏中到处可见各种各样的外星生物，而骑龙这个概念则是游戏最出彩的地方。龙本身是无敌的，只要不被敌人攻击到英雄就可以了，所以利用巨龙的身体攻击敌人也是一种进攻方法。龙在获得不同的能量球后可以进化成红、蓝、黄、白四种类型，分别可拥有喷火、闪电和飞鳞、跟踪弹等特殊攻击方式。在游戏中遇到陆地还可以让英雄随时下龙，分为两方一同攻击，威力非常巨大，IREM 在设置两方一起移动的方式也非常合理，不愧为早期超经典的射击游戏，强烈推荐！





毁灭公爵



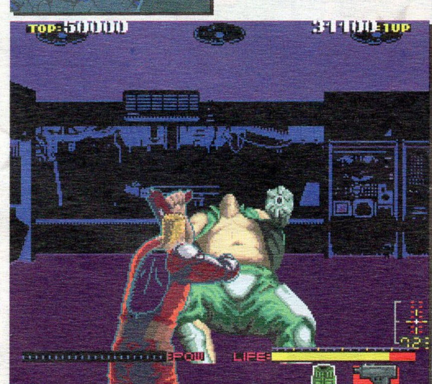



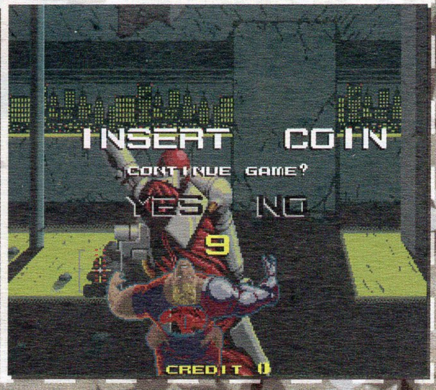
ROM 名：dynduke.zip
游戏厂商：Seibu
年份：1989

NEW

想不到老牌射击游戏厂商 Seibu 也会做这类横版枪战游戏，这款游戏年代已经非常久远了，主角非常类似我们熟悉的阿诺，游戏难度非常低。在游戏中有大量的子弹可拿，所以我们可以毫无顾忌地横扫屏幕里的一切东西。在游戏中，我们还可以通过攻击场景里的一些特殊物品获得防弹衣、自动无限机枪等好东西，这对战斗非常有帮助。这款游戏的 BOSS 战非常有特色，分远程和近战两部分，远程要躲开 BOSS 的武器进行反攻，近战则完全变成了拳击游戏，非常有挑战。虽然游戏的画面不怎么样，不过爽快感非常棒。



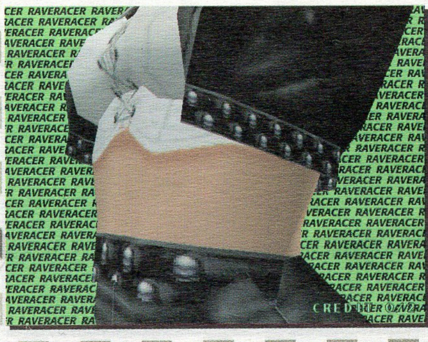






ROM 名：raveracw.zip
游戏厂商：Namco
年份：1995
NEW

Namco 大名鼎鼎的赛车游戏系列《山脊赛车》的初代。由于使用了其自家产的 System22 基板，在当时来看，游戏的画面和手感都是一流的，系统上更是异常优秀，完美的漂移体制，出色的背景音乐，配合赛车和美女，让当时的我们大呼过瘾！操作性的优秀是该系列一直以来的优点，良好的刹车系统，令我们在过弯时候能从容应对。赛道的设计既养眼又不失娱乐性，不少弯道都设计了双路线，大大增加了游戏的可重复性。这款游戏早已被另一款街机模拟器 Vivanonno 模拟，如果你的电脑性能非常强劲，用 MAME 尝试一下也是不错的主意。

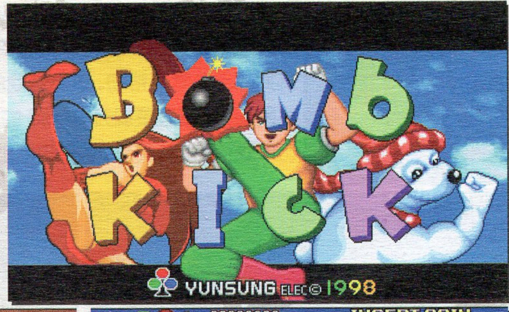


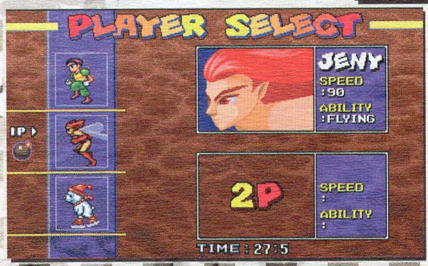


炸弹三人组

ROM 名：bombkick.zip
游戏厂商：Yun Sung
年份：1998
NEW

作为一款九十年代末期的游戏，这个游戏确实有点不合时宜，它的类型属于我们曾经接触过的《清道夫》。在游戏开始可以选择三个角色，在游戏中可以通过踢出炸弹把敌人消灭，而想要过关，则必须把关卡中存在的一些生产怪兽的门消灭才行。由于不像《雪山兄弟》、《清道夫》之类可以累积敌人攻击的方式，所以攻击形式比较单一，好在游戏的动作要素不少，角色很灵活，在危急时候还可以放必杀救急。游戏中的敌方角色类型非常多，而且也设计得很不错。







经典游戏鉴
傲剑狂刀



如果你是一个格斗游戏迷加武侠小说迷，相信你会和我一样有过一个梦想：我们中国的武侠小说是如此博大精深，如果能把里面的精彩人物选出来做成一个格斗游戏，一定非常精彩，想象控制自己的人物在游戏里施展各类梦寐以求的秘籍武功就足够让我们激动的了。

中国五千年的文化底蕴是其他任何国家无法比拟的，无论是战略游戏、动作游戏还是格斗游戏，中国悠久的历史和文化都为我们提供了最优秀的题材，只可惜面对这份宝藏，我们自己却无从下手……



早期的二维格斗游戏市场几乎给 SNK 和 CAPCOM 的两公司所独占，除了《拳皇》和《街霸》，我们无法找到更符合我们中国人口味的格斗游戏，作为国人最大的街机游戏制作商鈊象电子（IGS），在九十年代中期杀入街机市场后，凭借一系列经典清版动作游戏向国外展示了我们中国人制作游戏的实力，当然，随着清版动作游戏的没落，鈊象电子也在追求游戏类型的多样化，一群拥有和我们梦想一样的年轻人把目光投向了平面格斗游戏，并最终制作出了一款以武侠小说为背景的格斗游戏，也就是我们这篇文章的主角——《傲剑狂刀》，《傲剑狂刀》凭借其优异的画面和良好的手感，以及集大成的系统，成为了当年街机室里格斗玩家们的新宠，虽然经过了八年时间（《傲剑狂刀》于 1998 年发表上市），它至今留在我们的脑海里无法忘却，曾经的街机仔已经成年，但追求那份感觉的心情依然没有变，随着 IGS 的 PGM 基板的破解，《西游释厄传》、《三国战纪》系列的逐步模拟，越来越多的人开始关注着《傲剑狂刀》再现于电脑的时机。

模拟历程



星云大师一直在从事着 PGM 基板的模拟，但这次《傲剑狂刀》的模拟出乎意料的提前在 MAME 里完成，四月十号是我们模拟界的又一个节日，《傲剑狂刀》虽然保护未完全解开，在游戏过程中还有 BUG 的存在，但这些都不能抵挡模拟玩家们的热情，《傲剑狂刀》的台湾版终于通过 MAME 105u1 版，如愿以偿地在我们的电脑上再现，昔日熟悉的画面和人物

又回来了，这篇文章也顺应这个时机而出现。在这里，我想大家最需要感谢的应该是星云大师 Elsemi，他一直以来对 PGM 系统模拟做的贡献是无法用言语去衡量，在完成《傲剑狂刀》的基础模拟后，Elsemi 又花了一整个上午的时间进行《傲剑狂刀》保护的破解，获得成果非常显著，预示着我们在下个版本的 MAME 或 Nebula 上，能在电脑见到完美无缺模拟的《傲剑狂刀》了。从最近 MAME 小组的动作来看，MAME 正在加强对 PGM 游戏模拟支持，《傲剑狂刀》驱动的提早面世预示着 MAME 未来的动向，《三国战纪》系列驱动也被添加到了 MAME 里，或许在以后，对于新 PGM 游戏的模拟，我们期待的目标将从 Nebula 转到 MAME 上。

《傲剑狂刀》运行方法

首先，我们要确定 MAME 的版本为 1.05u1 以上，因为目前只有 MAME v1.05u1 才开始模拟《傲剑狂刀》；其次，由于《傲剑狂刀》是 PGM 游戏，除了需要《傲剑狂刀》的游戏 ROM（名称为：killbld.zip 和 killbldt.zip，killbld.zip 为原版 ROM，即是主体 ROM，killbldt.zip 为台湾克隆版，也是目前可以模拟的版本）外，还需要 PGM 的 BIOS 文件 pgm.zip；准备好以上两样东西后，把 MAME v1.05u1 的压缩包解压到硬盘里（目录自选），然后把游戏 ROM 和 PGM 的 BIOS 文件都拷贝到该 MAME 目录下的 Roms 目录，完成后运行 MAME v1.05u1 的执行文件 mame32p.exe，即可进入 MAME 的游戏界面，这时候需要按 F5 键刷新游戏列表，我们可以看到中间游戏列表中多出了两款新游戏：



ROM 目录下必须有的三个文件

The Killing Blade

The Killing Blade(Taiwan?)

The Killing Blade(Taiwan?) 即是《傲剑狂刀》的台湾版，双击游戏名可进入游戏，相关 MAME 的使用方法请参看杂志的相关 MAME 使用教程。

模拟存在的问题和其他

在刷到游戏的时候，我们会发现这个游戏在 MAME 的游戏列表里是被标记成红叉模式（无法正常运行），这是因为《傲剑狂刀》在 MAME v1.05u1 里保护仍然未破解完全的原因，当然还可能出现一些其他的操作失误，我们在游戏里大致会出现以下几种问题：

模拟中出现的 BUG



在游戏中，最大的问题就是金轮童子场景的 BUG，这个 BUG 会导致模拟器定机，所以我们在游戏过程中要避免金轮童子为对手的第一个角色的情况，简单的说就是每一局开始时的对手不能是金轮童子。

解决的办法：

如果不巧遇到这个情况，只有按 F3 键重新启动游戏，也可以保存一个没有出现这个情况的存档，每次开始玩直接 Load 这个存档即可。

Bios 的问题：

当我们拷贝好游戏后，运行游戏却提示 ROM 文件不足的错误，但已确定 killbld.zip 和 killbldt.zip 这两个压缩包都是完整的。

名称	大小	压缩后大小	类型	修改时间
..			资料夹	
pgm_m01s.rom	2,097,152	1,493,500	文件 rom	2002-2-17 0:2
pgm_p01s.rom	131,072	45,592	文件 rom	2002-2-14 22:
pgm_t01s.rom	2,097,152	423,359	文件 rom	2002-2-16 23:

解决的办法：

这是因为缺少 PGM 底板 BIOS 文件的原因，必须确定好 pgm.zip 这个文件也存在于你的 Roms 目录，才能正常运行《傲剑狂刀》。

选 BOSS 的补丁：

白河愁在 MAME 1.05u1 公布的两天内，就发表了《傲剑狂刀》增加选择两位 BOSS 功能的 ROM 补丁，加入这个补丁后，只要在选人画面按住 START+ 上 或者 下，然后按键选人可以分别选择西域双怪和千幻邪魔，1P，2P 均可选择。



补丁使用方法：

要使用补丁很简单，只要把补丁压缩包解压，把压缩包里名为 kb.u9 的文件压进《傲剑狂刀》台湾版 ROM：killbldt.zip 里覆盖掉同名文件，然后用 MAME 载入游戏 ROM 即可。

游戏背景

作为以武侠小说做背景的游戏，其故事内容自然是最吸引我们玩家的地方，游戏的时间设定在元朝末期……



白刃交兮宝刀折
双雄夔兮生死决

故事从一个动荡的时代开始……

元末五大门派

蒙古入侵中原后，少林、武当、 华山、昆仑、青城各门派为怕势孤力单而为蒙古铁骑一一击破，形成了「五大门派」的结盟组织。元末时，连年涝旱、瘟疫四起，使得人民颠沛流离，命如草芥，于是人心思汉，以五大门派为主导的反元势力以华山 [傲剑] 龙吟风，及武当 [狂刀] 诸葛雄，青城上官羽三人最著称于世。

以汉制汉

鉴于当时反元势力风起云涌，西域新起的血衣教乃向濒临瓦解的元帝国皇帝 --- 元顺帝，提出 了「以汉制汉」的计谋，顺帝乃下密诏，目地使中原反元势力自相残杀，得以再次征服中国，及坐收称霸中原武林之利……

少林英雄贴

首先五大门派中，上官羽受元朝收买招抚为官，武当派又因蒙面客事件与华山派产生嫌隙，威势已略不如前。少林派为再次团结江湖反元势力，发出英雄帖，除五大门派之外，邀集地狱门 、黑风寨、喇嘛教、盐帮等门派，广邀天下英雄侠客群聚少林，共商因应大计。

群雄问鼎中原

末料各路人马途中遭受埋伏，死伤惨重，幸免者指证历历为投靠元朝的上官羽及少林一真所为；同时又传来武当被华山、青城高手伏击的消息，诸葛雄被断其右臂，仅以身免。于是江湖人人自危，均说少林、华山与朝廷联手，有其称霸武林的私心，其它门派亦藉五大门派产生分裂矛盾之时，趁机逐鹿中原。各门派相互结盟自保，却又猜忌厮杀，一场腥风血雨于焉席卷中国各地……



究竟谁是这幕后真正的黑手？谁能终了这一切的争斗？



基本操作

《傲剑狂刀》基础系统和我们熟悉的《拳皇》差不多，除了八方向移动外，A、B、C、D 四个攻击键分别是轻斩、轻腿、重斩、重腿，通过连续移动两次同方向可以实现突进、疾退、二段跳等动作，A+B 键则是我们熟悉的闪避动作，而 B+C 则为中段特殊技（类似《侍魂》的小跳攻击）。

集气系统

游戏分两种气，攻击型气（红色）和防御型气（蓝色），攻击型气会随着攻击到对方



或直接出攻击键（空打）来积蓄；而防御型气则会在挨打时候自己积蓄，也可以通过按键 A+C 来自己积累。

必杀系统

《傲剑狂刀》的必杀系统非常丰富，包含了超必杀、密传套路（十连斩）、逆袭灭三种必杀，使用条件如下：

1：超必杀必须在攻击气槽集满后才能使用。

2：密传套路必须在防御气槽集满后，以按键 C+D 启动使用，可连斩十下。

3：逆袭灭是同归于尽的必杀，其杀伤力随着自己血槽的多少来计算（血越多，逆袭灭的威力越大）该系统的使用最严格，必须先爆气（A+B+C），这时系统会让时间暂停，在这个时间段内按下 B+C+D 袭击。使用逆袭灭后会令气槽消失，不能再使用超杀或者换人反击了。



⬆华丽的密传套路

逆袭灭是《傲剑狂刀》中非常出色的系统，对于扭转局面非常有效果，看好时机使用是关键；而密传套路则是游戏使用比较频繁的招式，使用也相对简单，主要分以下四种类型：

第一类型：**AACCDDACCC** 对应人物：龙吟风、金轮童子

第二类型：**ACDACDACDC** 对应人物：上官羽、神算子、阴阳判官、鬼冢客、普陀使者

第三类型：**BBCCDDBCCC** 对应人物：司徒翎、秦虎、一真和尚

第四类型：**ACDBACDBAC** 对应人物：诸葛雄、独孤残



⬆超必杀是逆转局势的关键

在《傲剑狂刀》的必杀系统里，除了各人的超杀完全不同外，密传套路都集中在以上的四种类型中，而逆袭灭则是共通的必杀模式。



换人

这个和《拳皇》类似，可选中两人来玩，当需要换人出场时，若攻击气槽已满一半以上且是闪光状态，此时可在防御的同时按 A+D，即可让队友跳进场内作出反击动作，同时消耗攻击气槽的 1/2。

人物介绍和出招表



龙吟风

武器:长剑
流派:华山派
年龄:24
出身:洛阳
嗜好:棋弈

师承青松子傲厉剑法，人称其剑为傲剑。武当遭伏击之后，江湖盛传是少林、华山、昆仑三派暗中联手所为，为重建师门清誉，奉命下山追查真相。与诸葛雄友善。

流星光：⬇↘➡+A或C（气功）
撩剑式：➡⬇↘+A或C（地对空，空中可）
落剑式：跳跃中：⬇↘➡+B（空对地。可四次）
落剑追击：⬇↘➡+D（暗招，作上一式的追击）
起剑式：⬇↙⬅+A或C（在地面可接下式）
翔天式：⬇↘➡+A或C或D（最多四发）
华山翔影落剑式：⬇↘➡↘⬇↙⬅+A或C（攻击气满可）



司徒翎

武器:长鞭
流派:师承喇嘛
年龄:23
出身:蒙古贵族(大元洛阳王郡主)
嗜好:游山玩水，杂剧

聪明刁钻的蒙古郡主，是元顺帝的皇女，是汉化的蒙人。自幼是大喇嘛国师的得意门生。23岁，不顾皇族反对，对汉人龙吟风颇有好感。

策马鞭：⬇↘➡+A(上盘)
拐马鞭：⬇↘➡+C(下盘)
虎爪爬山：⬅⬇↙+A或者C(抓摔，地对空攻击)
玉带围腰：⬇↙⬅+A(卷回)；⬇↙⬅+C(晕点)
臂撞：⬇↙⬅+B
挂腿：⬇↙⬅+D
膝落马：二段跳中⬇+D
浑元列扫鞭：⬇↘➡⬇↘➡+A或C(攻击气满可)
蹴裂破：⬇↘➡⬇↘➡+D(气满可)



诸葛雄

武器:断门刀
流派:武当
年龄:29
出身:山东
嗜好:饮酒，复仇

断臂引为毕生恨事，立志诛凶复仇。五虎断门刀传人，武当祖师张真人之再传弟子。以其少年得志刀法狂豪，被世人称为“狂刀”。遭伏击时，被蒙面一华山剑客断臂。

格刀炎：⬇↙⬅+A或C(空中可，限A键)
飞天斩：➡⬇↘+A或C(地对空攻击)
弧月落：跳跃中⬇↙⬅+C(空对地气功)
抡天掼地式：C+⬅⬇↙+C(暗招)
追风赶月式：跳跃中⬇↘➡+A或C(空对地追打)
烈斩格刀：⬇↘➡+A或C(按ACACA可取消)
舞影狂刀：跳跃中⬇↙⬅⬇↙⬅+A(气满可)
落火殒杀：跳跃中⬇↙⬅⬇↙⬅+C(同上)
擒锁斩：⬇↘➡⬇↘➡+A或C(同上)



独孤残

武器：双剑
流派：无
年龄：53
出身：四川
嗜好：沉思

以双剑为足的苦行武者。由于仗义独闯血衣教总坛欲替天行道而被斩断双足，自此隐姓埋名不问江湖中事，唯血衣教的计谋及断足的深仇大恨使其复出江湖。

回光破：⬇↘➡+A（向地面发气）⬇↘➡+C（水平）
天残腾天剪：➡⬇↘+A或C（对空攻击）
回旋双剑：⬅⬇↙+A或C（可中途取消接上式）
燕掠剪：⬇↙⬅+A或C（斜向空对地攻击）
竹破剪：⬅⬇↙+B或D（使对方挨打硬直很长）
截地剪：⬇↘➡B或D（垂直空对地攻击，可追击）
反剔穿云：⬇↙⬅+B或D（攀附边界，A、C对空）
孤鸿穿林式：⬇↙⬅↙⬇↘➡+A或C（气满）



金轮童子

武器：双环
流派：昆仑
年龄：17
出身：不详
嗜好：吃糖葫芦，逛庙会

本名颜思齐，昆仑掌门长生真人爱徒，因18岁时偷吃师父108颗“还少丹”，自此身形便未再长大，但也因此练成本门密传混元一气功。为恢复原样而向血衣教宣战。

激震环：⬇↘➡+A或C
火环升龙：➡⬇↘+A或C（对空攻击）
浪影环：二段跳中⬇↘➡+A或C（空中水平气功）
鲤鱼打挺：⬇↘➡+B或D（攻下盘）
蜻蜓点水：⬇↙⬅+B或D（跳跃中可，配合按键）
童擒罗汉：⬇↙⬅+A或C（指令投）
怒环九叠：⬇↘➡⬇↘➡+C（气满）



上官羽

武器：关刀
流派：青城
年龄：33
出身：湖北
嗜好：行伍军旅生活、权势

“燕雀安知鸿鹄之志”。原隶青城派，为人好客，有“小孟尝”之美名，但其实本性具有野心，因未能成为青城派继任掌门，转而投靠元军为将。对郡主司徒翎不怀好意，想借此平步青云。关刀已是纯青。

掀天破：➡⬇↘+A或C（对空攻击）
胡旋破：⬇↙⬅+B或D
回成惊刀：⬇↘➡+A或C
掷天破：⬇↙⬅+A或C
饿虎扑羊：跳跃中：⬇↙⬅+B或D（对地俯冲攻击）
烽火追魂：⬇↘➡⬇↘➡+A或C（气满可）



秦虎

武器：双锤
流派：黑风寨
年龄：42
出身：河北沧州
嗜好：与元兵作对，劫官饷

如宋朝梁山英雄一般的绿林好汉。黑风寨寨主，因喇嘛教护教国师普通陀使者重金相酬，参与掠夺密诏，没想到卷入这场阴谋之中。双槌威震河北。转爱劫掠官银，被官兵视作瘟神。

雷吼槌：⬇↘➡+A或C
龙擒槌：➡↘⬇↙⬅+A或C(对空抓摔)
虎抱槌：➡↘⬇↙⬅+B(爪拨)或D(虎抱)
扛鼎槌：➡⬇↘+A或C(对方被翻倒)
猛虎出柙 天崩地裂槌：⬇↙⬅↙⬇↘➡+A或C(气满可)



神算子

武器：算盘
流派：盐帮
年龄：50
出身：江都(扬州)
嗜好：赚钱、数钱、屯积居奇

本名计无双，淮南盐帮大当家，以金算盘防身。盐帮为防元兵掠夺，习武只为保产防身，对江湖反元本无兴趣，但还是被卷入这场纷争中。喜赚钱。

飞天炎：⬇↙⬅+A或C(地对空气功)
珠算火：⬇↘➡+A或C
车轮斩：➡⬇↘+A或C(对空攻击)
盘走倒打：⬇↙⬅+B或D(防空必杀)
扫地盘：⬅⬇↙+A或C(挥击下盘，可倒地追击)
挪移蹴：⬅⬇↙+B或D，之后B或D发射，A、C取消
弹指神通：⬇↙⬅⬇↙⬅+A或C(气满可)

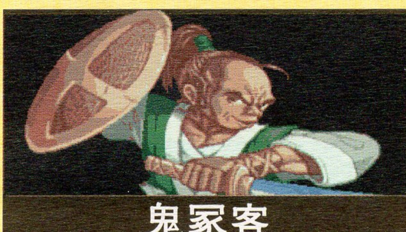


阴阳判官

武器：判官笔、生死簿
流派：地狱门
年龄：不详
出身：云南大理
嗜好：巫蛊之术

云南地狱门护法王，大理国为元所灭后，他作为当地反元势力的领袖，因行事神秘诡异，加上武功中融合巫蛊幻术，常被中原武林中人视为邪门歪道。此次北上少林参加英雄大会，想藉此机会结合中原反元势力复国。

鬼影符：⬇↘➡+A、C(上身)或B、D(下盘)
鬼唤：跳跃中➡⬇↘+任意键
律令腾天勒：⬅⬇↙+A或C
落鬼火：跳跃中⬇↙⬅+B或D(空对地气功)
诡退：⬇↙⬅+B或D
厉鬼附身：跳跃中⬇↘➡+A(原地)或C(附在对手身上)
勾消笔点：⬇↙⬅+A或C(吸对方气功)
巫蛊鬼电：⬇↙⬅⬇↙⬅+A或C(气满可)
魄鬼符：⬇↘➡⬇↘➡+A或C(同上)



鬼家客

武器：长剑、护盾
流派：菊九流
年龄：25
出身：九州鹿儿岛
嗜好：忍术，奇门遁甲之术

来自扶桑。菊九流刀客，擅长奇门遁甲，由于仰慕中原武学，几番苦求终得师父首肯，渡海西来与中原刀客切磋，恰逢大乱。身材矮小，使剑、盾。

凤还：⬇↙⬅+C(反击技)
龙潜：➡⬇↘+A或C(对空攻击，遁地)
虫走：⬇↙⬅+B或D(连续下盘攻击)
蟹刀：⬅⬇↙+A或C(摇杆可架方向)
气垒：⬇↙⬅+A(集气并产生铁布衫)
蝉蜕：⬅⬇↙+B或D，⬅或➡出现(消失不见)
神风乱舞：⬇↙⬅↙⬇↘➡+D(气满可)
怒忍风：⬇↙⬅↙⬇↘➡+C(同上)

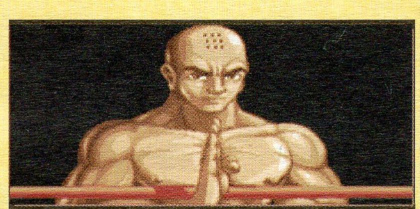


普陀使者

武器：双弯刀
流派：喇嘛教
年龄：54
出身：护教使者
嗜好：冥思、弘法、云游四方

身兼印度和西藏武学的护教使者。奉活佛之命暗中夺取密诏，结合中原武林对抗血衣教，反被其他门派误为元朝奸细。武功深不可测，最喜冥思，云游四方。

柳叶旋刀：⬇↘➡+A或C(气功，空中可)
金刚升天斩：➡⬇↘+A或C(对空攻击)
百烈斩：⬅⬇↙+A或C
盘坐龙卷斩：⬇↙⬅+B或D
法轮下连斩：⬅⬇↙+B或D，之后➡+A或C发射(D取消)
踩头跳：二段跳中⬇↙⬅+B或D(空对地)
背滚摔：⬇↙⬅+A或C
释天镇地佛咒：⬇↘➡⬇↘➡+A或C(气满可)



一真和尚

武器：达摩棍
流派：少林
年龄：21
出身：河南嵩山
嗜好：打坐，研习武学经书

一字辈的护寺罗汉。是个弃婴，对武学有过人天赋，因英雄贴之邀请，出寺参与大会。性格朴质敦厚，沉静少言。使达摩棍，爱打坐。

抡劈：⬇↘➡+A或C
泰山压顶：⬅⬇↙+A或C(暗招)
一柱擎天：➡⬇↘+A或C(对空攻击)
水月挽花：➡⬇↘+A或C(一柱擎天后之暗招)
挥天：⬇↙⬅+A或C(地对空气功)
回钩扫腿：⬇↙⬅+B或D
三味棍：⬇↙⬅+A或C(空对地攻击，暗招)
百裂棍：➡⬇↘+B或D
当头棒喝：⬇↙⬅+D(抡劈、挥天、回钩扫腿之后的暗招)
密传鹞翻棍旋：⬇↙⬅↙⬇↘➡+B或D

连招模式

游戏的连招非常多，自由度也很广，这里大致列出几个比较常用的连招，有几个是来自我们 EZ 论坛的，希望大家能应用到游戏里：

金轮童子：

小跳➡蹲轻斩两下➡立轻斩➡立重斩➡前重脚第一下➡密传套路第九下➡立轻斩➡立重斩➡前重脚➡火环升龙➡怒环九叠（一击必杀）

司徒翎：

蹲轻腿➡立轻斩➡近立重斩➡玉带围腰➡蹲轻腿➡立轻斩➡近立重腿➡虎爪爬山➡蹲轻斩➡蹲重斩➡立重斩➡密传套路➡浑元裂扫鞭（一击必杀）

龙吟风：

跳 C ➡ A.B.D.C ➡ CD+AACCDDACCCCC ➡华山翔影荡剑式（32Hits）

跳 C ➡ A.B.D.C ➡ CD+AACCDDACCCCC ➡撩剑式（11Hits）

小跳➡ A.B.D.C ➡ CD+AACCDDACCCCC ➡华山翔影荡剑式（32Hits）

小跳➡ A.B.D.C ➡ CD+AACCDDACCCCC ➡撩剑式（11Hits）

另外，龙吟风的时候有个有趣的玩法：时间快到的时候，比如剩几秒钟的时候，跳到空中快速有节奏的出：⬇↘➡ +A》⬇↘➡ +C》⬇↘➡ +D 》⬇↘➡ +B》⬇↘➡ +A 》⬇↘➡ +C 》⬇↘➡ +D 》⬇↘➡ +B 》（无限循环）。

游戏密籍

1、单人对电脑时：打每队开始前按住自己和 2P 的 A+D（换人）键，进入游戏后的第一局一开始就会是满气。

2、在选角色画面时：只要两人同时按住开始键不放，就会有气满模式出现，无限练招模拟开启，可以让你打个痛快！

3、选西域双怪法：打到西域双怪时，先死在他的手上，然后在游戏接续时投币接上，换副操作位。然后选人时第一个选普陀使者，第二个选独孤残。游戏开始后你选的第一个人就会变成西域双怪，不过用西域双怪通关后没通关画面看。

提在最后：

《傲剑狂刀》的模拟实在令我们振奋，也算是给这段时间疲软的模拟界注入了一针兴奋剂，这份大礼是 ELSemi 花费了巨大的精力才能出现的，虽然他也不是很熟悉这款游戏，但仍然利用自己的时间来满足了我们的愿望，HAZE 把这个游戏驱动提早加入 MAME 也代表了 MAME 小组的态度，PGM 基板的破解将会是这段时间 MAME 的目标，《行意拳》、《黄飞鸿》也是时候在电脑上再现了……





文/模拟地带创作室/水性签字笔
责编/Taka

SD GUNDAM G GENERATION SD高达G世纪 PLAYSTATION 高达编年史（下）

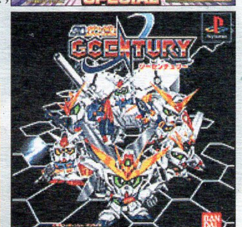
PS上早期的SD高达类游戏

上期给大家介绍了FC和SFC上的SD高达战记游戏，不知道大家感觉如何。实际上真正喜欢SD高达战略游戏的朋友，印象最深的应该还是PS主机上的那几代，被称为SD高达G世纪的典型高达SLG。

游戏名称	SD GUNDAM OVER GALAXIAN
中文名称	SD高达－战斗在宇宙
发售日期	1996年6月28日
发行厂商	BANDAI
游戏类型	纵版射击类

BANDAI决定在PS主机上开发SD高达G世纪类游戏开始于1998年，在这之前曾经有两部SD高达的作品于PS上面市，效果都谈不上理想。最先一个是1996年6月发售的SD高达－战斗在宇宙，这是一款纵版设计游戏，采用的是Q版的高达造型，类似于我们所熟悉的FC版小蜜蜂（或许形容得有些夸张）。游戏本身没有什么创意，仅仅是依靠高达自身的号召力在吸引玩家，所以销售的状况也就不甚理想。





游戏名称	SD GUNDAM G CENTURY
中文名称	SD高达G世纪
发售日期	1997年3月20日[1998年6月25日发售BEST版本]
发行厂商	BANDAI
游戏类型	纵版射击类

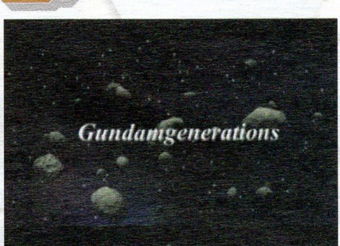


之后的一部叫做SD高达G世纪，不过这个世纪用的是Century这个单词，而不是我们所熟悉的Generation。这个游戏便是PS上SD高达G世纪的元祖，回合制SLG是该游戏的类型，蜂窝形的地图分布展示了战略SLG的精妙部属所在，玩家也从这个游戏中再一次融入到SFC版高达战记的那种回合制战役的感觉中来。值得一提的是，该游戏在战斗画面中似乎还可以操作我方角色手动战斗，不过由于BANDAI在动作游戏方面的制作天赋本来就不高，这一设定被认为是多此一举，同时也使得战略SLG本身所强调的数据对比差异所导致的战局形势显得不精确。这一作笔者只看过朋友玩，自己并没有亲身体验过，所以不好过多评

价。作为 G 世纪嫡系的过渡类产品，该作还是受到了不少玩家的关注，而该游戏随后也被 BANDAI 于 1998 年移植到世嘉土星上面，取名叫 SD 高达 G 世纪 S。

正统SD高达G世纪系列

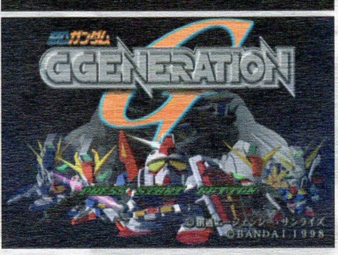
游戏名称	SD GUNDAM G - GENERATION
中文名称	SD高达G世纪
发售日期	1998年8月6日[1999年5月4日发售BEST版本]
发行厂商	BANDAI
游戏类型	战略模拟类





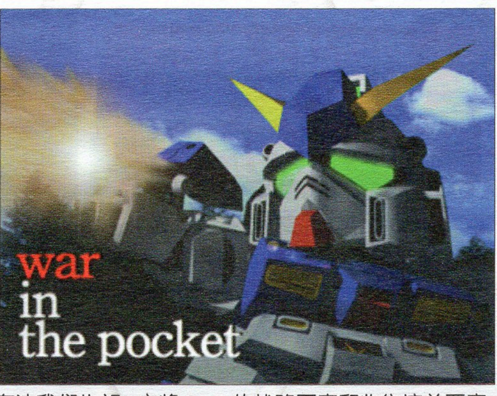






到了 1998 年 6 月，时隔一年之久，BANDAI 公司潜心开发的 SD 高达 G 世纪系列，终于正式于 PS 主机上亮相。这便是正统的 G 世纪第一作：SD 高达 G 世纪。自 1997 年开始广泛于 PS 主机上运用的电脑 CG 特制动画，到了 1998 年已经被各大厂商使用得非常纯熟。SD 高达 G 世纪也开始采用了这种先进的动画技术来演示游戏的片头过场，一开始高达 0079、高达 Z、高达 ZZ 三部经典的正史高达闪过，配合略带伤感的主旋律，给人以些许的回味。紧接着高达手中的激光剑闪出寒光，各种高达动画中的经典场面配合急速的电子乐，将动画部分直接推至高潮。熟悉高达类动画的朋友对这些场面都应该过目不忘，巨大的白色木马上降下的吉姆，宇宙中连破联邦军数架空母的黑色三连星，0083 中年轻幼稚的乌拉奇少尉在尚未分清敌我的情况下被 GP02 撞翻在地、口袋战争开始部分那架悄悄潜入联邦基地的吉恩军潜艇等等……而每一部作品场面之前更是追加了作品的名称和标志高达的半边头像，FANS 向的游戏靠这段动画便能让玩家热血沸腾了。动画最后，V2 带着光之翼飞向宇宙的尽头，游戏的标题画面渐渐显出，G 世纪的时代也由此正式拉开。

本作的游戏模式分为战役模式和对战模式，不过大部分人应该主要还是玩战役模式，这个模式也是游戏的主要内容所在。战役模式一共有 42 关，按照高达动画的时间历史逐步推进，涵盖大部分主线高达的剧情，这也是 G 世纪系列一贯的风格和特点所在，并且凭借这一特点，吸引了大批的高达迷和游戏玩家加入。不过这一系列之所以能够长卖，游戏本身的素质也是毋庸置疑的。



怎样把高达的剧本从小说、动漫的成功中嫁接到游戏这一平台上，BANDAI 可没少花心思，终于在 PS 这一作上面，将游戏的系统全面完善，并获得了广泛的认可。高达的故事中穿插最多的便是各种势力之间的战争，所以将其做成 SLG 是非常容易成功的，可是当时市面上的 SLG 已经不少了，机器人系列的更是有机器人大战这个王牌系列在一手遮天，SD 高达 G 世纪要想杀出一片天空，必须得有自己的特色。不过 G 世纪系列没有让我们失望，它将 SLG 的战略要素和收集培养要素很好的结合起来，给游戏本身赋予了极高的耐玩度。





将游戏的剧情按照战役细分关卡，这在以前的这类游戏中我们已经体会过了，并不是什么新鲜设定。不过这次在剧情的穿插中做得更好，高达的小说版和动画版剧情，在年代的穿插中很好的理顺了时间先后的关系，游戏中将两者很好结合在一起，给玩家在游戏的过程中阅读一部完整高达战史的感觉。下面就是该游戏中所包含的高达剧情列表。

游戏中的关卡	关联的作品系列	涉及到的高达历史年代
01-17	机动战士高达 机动战士高达－第 08MS 小队 机动战士高达－侧面的故事 机动战士高达－口袋中的战争	宇宙世纪 0079 年
18-22	机动战士高达 0083－星尘的回忆	宇宙世纪 0083 年
23-34	机动战士 Z 高达	宇宙世纪 0087 年
35-39	机动战士 ZZ 高达	宇宙世纪 0088 年
40-42	机动战士高达－夏亚的逆袭	宇宙世纪 0093 年

在这其中，只有机动战士高达 - 侧面的故事这一部没有在动画中出现，其余的都有相应的知名动漫相对应。如此安排的结果自然是给 FANS 极大的满足与共鸣，伴随着这些动画中的英雄一起经历出生入死的战役，这其中的成就感可想而知。

机动战士高达 -侧面的故事 深蓝的宿命-

机动战士高达 - 侧面的故事，这是一部出自高达小说中的作品，全名可以被叫做机动战士高达 - 侧面的故事 - 苍兰的宿命，讲述的是一些带有 EXAM 系统的机体和驾驶它们的机师，在复杂的战争形势下充分展现自我价值的故事。



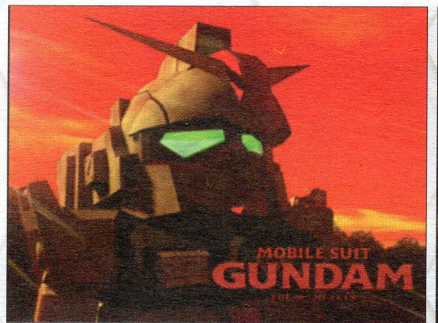
一年战争末期，吉恩军势力逐渐处于劣势，感觉到 NT 在战争中作用的日益明显和可怕，吉恩军内部也开始了大量强化人系统的研究。在研究过程中，由吉恩军博士克鲁斯开发的搭载 EXAM 系统的新型机体伊夫里特很快投入试验阶段，不过该系统的不稳定性会使驾驶员经常处于狂暴状态或不受控制拒绝行动的性格特征。

克鲁斯博士最后决定转投联邦军，将其研究成果嫁接在了联邦军最新型的 MS RX-79 系统上面，并成功开发出搭载 EXAM 系统的三部机体。由于联邦军的技术实力还不足以将 RX-79 高达系列量产化，这三部机体也有着各自不同的装备特点，迫于战争的需要很快便被推上前线。前吉恩 EXAM 驾驶员暗杀了克鲁斯博士夺取了二号机，吉恩军内部也开始酝酿偷袭澳大利亚据点的 BRITISH 特别作战。联邦军年轻军官安岛勇勇敢的驾驶着仅存的三号机，与吉恩军方面被称为荒野之迅雷的威修多那修中尉展开了激战，最后战斗的胜利也宣告了吉恩军再一次占领计划的落空……

这是一个非常简短的故事，存在于著名的高达一年战争时期内，并未被收录到动画中去，不过其中的一些著名机体和机师却很好的被模型和游戏作为题材给保留和延续了下来，在 G 世纪中该作品的分量并不算很重，给人们留下深刻印象的是 EXAM 系统发动后的特效所展现的华丽战斗动画。



作为一部战略 SLG，SD 高达 G 世纪在战略方面加入了大量自身原创的要素，使得战略本身更贴近原著，更具代入感。一切以原作为基础，是这一系列一贯的宗旨，所以在游戏中玩家所能操纵的角色和机体，都是非原作角色的，原作角色作为主线剧情的主要人物出现，





带领玩家经过一个又一个的战役，而作为玩家的我们，一直都是以旁观或者说是辅助战役的旁观者的姿态在游戏中进行。这种旁观的角度虽然说不能给人以足够的个人英雄主义满足感，但是在另一方面很好的保留了原作人物和机体的发展曲线和剧情进度，非玩家控制的角色（NPC）的成长空间有限，这样就不会导致太离谱的数据优劣势反差而改变原有剧情的平衡性。

为了增加游戏的耐玩度，SD 高达 G 世纪在培养方面可谓下足了功夫，光是这一点，就可以分为驾驶员的培养和机体的进化。这一要素的成功在很大程度上借鉴了机器人大战系列的类似系统，再经过自己的改良，进化成 G 世纪现在的形态。驾驶员的培养我们在很多这类游戏中就已经体验过了，并没有太大的特别之处，不过高达里面存在一个 NT（新类型人）的设定，驾驶员要是新类型人或者后期进化成强化人，将能够驾驶一些特殊的机体，由于游戏中驾驶员的获得是随机的，所以很多玩家都在即将获得新驾驶员之前存盘读盘，以求随机刷得一些比较好的角色。





驾驶员的能力能够影响机体的攻击和防御等效果，但不是决定性的。在 G 世纪这一系列中，机体的作用才是最明显的。拥有强力的机器，永远都是玩家们所追求的目标。所以，在机体这一环节上面，才是能够完全展现 G 世纪可贵之处。驾驶员在级别提升到王牌机师之后便不再成长，而高达中机体的种类之多远非我们可以想像的，敌方的、我方的、中立势力的机体，都是可以通过各种途径获得的。于是机体的升级和获得变成了该游戏最大的亮点。



己方机体可以通过剧情获得、升级后进化改造而逐渐收全，敌方机体则需要通过战斗中击破敌方指挥战舰来捕获，这一设定大大提高了游戏的战略性，但同时也使一些习惯于平稳发展剧情的玩家感到繁琐，总的来说还是值得称道的。新机体的出现除了驾驶机体升级改造之外，还能通过两种机体之间的合并来生成全新的机体，这样同时具备升级改造和合并的机体，在战斗中就必须捕获更多的敌方机体才能实现，而过多捕获机体会造成战斗经验值的流失，不利于人物的培养，于是游戏中战略的平衡性要求比较高。



G 世纪中，一个最大的特点就是游戏中穿插大量的原作剧情动画，这类完全忠实原作，而且用多变形机器人来演绎的 CG 动画，很大程度上能调动玩家的感官刺激，带来极大的剧情投入感。而要达到观看这类动画的目的，首先需要对原作有一定的了解，用特定的机体去攻击特定的敌方角色，或者在特定的地点、时间之内触发特定的事件，才有可能发生。如此一来，想要完成一部完美的战役，还要捕获足够的开发用机体素材、触发特殊的剧情动画，确实需要玩家花费不少的精力，这些要素都在一定程度上增加了游戏的进行时间和耐玩度，可见制作公司的用心良苦。

游戏名称	SD GUNDAM G - GENERATION ZERO
中文名称	SD高达G世纪ZERO
发售日期	1999年8月12日[2001年5月2日发售BEST版本]
发行厂商	BANDAI
游戏类型	战略模拟类



时隔一年之后，SD 高达 G 世纪的第二部：SD 高达 G 世纪 ZERO，在 PS 主机上发售了。这次游戏采用了两张 CD-ROM 的容量，内容相比前作，来得更为充实。首先是游戏的关卡数由前作的 42 关提升为 50 关，有些关卡中还分为前后两块地图，战斗穿插同时进行，游戏的内容和时间大为延长。同时游戏的纪年跨度也扩展到宇宙世纪 0153 年 V 高达战争结束，所以可以把本作看成是



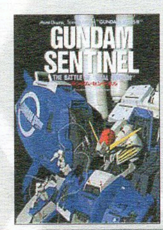


前作的加强版本，在游戏的各方面都体现出制作者的用心。

本作在游戏的年代跨度变大、关卡数变多的同时，又增加了一些小说版的高达情节，使得整个游戏主线看上去更加饱满和充实，以下是本作所包含的高达剧情列表。

游戏中的关卡	关联的作品系列	涉及到的高达历史年代
DISC 1		
01-17	机动战士高达	宇宙世纪 0079 年
	机动战士高达－第 08MS 小队	
	机动战士高达－侧面的故事	
	机动战士高达－口袋中的战争	
18-22	机动战士高达 0083－星尘的回忆	宇宙世纪 0083 年
23-29	机动战士 Z 高达	宇宙世纪 0087 年
DISC 2		
30-32	高达前哨战	宇宙世纪 0088 年
33-37	机动战士 ZZ 高达	宇宙世纪 0088 年
38-39	机动战士高达－夏亚的逆袭	宇宙世纪 0093 年
40-41	机动战士高达 F91	宇宙世纪 0123 年
42-50	机动战士 V 高达	宇宙世纪 0153 年

从以上的纪年表我们可以看出，剧本直接从宇宙世纪 0093 年夏亚的逆袭延伸到了宇宙世纪 0153 年的机动战士 V 高达，为了增加内容的深度不再顾忌正史和外传的区别，而是用一些细微的故事将其连接起来，从而实现游戏中关卡的连续性。本作中新增的小说剧本应该算是高达前哨战这一部了。这是一部由高桥昌也编写的高达小说，曾经在日本的著名模型杂志 MODEL GRAPHIX 上连载。



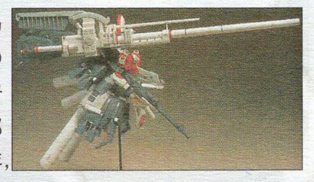


该杂志是以介绍日本机器人模型为主的杂志，而这个名为高达前哨战的小说，也是建立在优秀的机体模型设计的基础上。如果这样说大家还不是很明白，那么 EX-S 高达的大



名总应该听说过吧，这部在模型界赫赫有名的高达，想必对不少模型爱好者来说都会过目不忘。该小说先后共推出过三个版本，第一个是杂志上的连载版本，之后杂志要推出模型的附送别册，又联系到作者高桥昌也进行了略微的修改，不过由于修改幅度过大，最后删去了1/5 左右的内容，这便是别册上的第二个版本。之后，出版者又将这删掉的 1/5 部分补上，推出了一部完全小说，这就是最终的第三个完全版本。之后的一些动漫模型题材都以最终版本为准，G 世纪游戏中的情节也是如此。

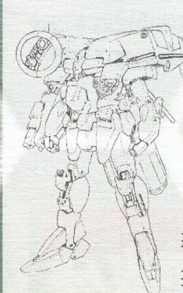
高达前哨战的故事介于高达 Z 和高达 ZZ 之间，讲述的是，宇宙世纪 0087 年，随着提坦斯实力被完全瓦解之后，联邦军与奥古联合共同推动和平时期的到来。然而小部分提坦斯残党占据了 L4 小行星佩曾这个联邦军队的干部培训基地，主张以地球为中心的激进派，以 ND 为自军代号再次向奥古宣战，此时联邦军的主导权已经逐渐由顺应民意的奥古所占据，为了镇压位于佩曾的反动势力，一场新的宇宙战争势必爆发。



地球联邦军派出的第一批 ALPHA 讨伐部队配有亚加马主力战舰，以及 S 高达、ZPLUS 高达、FAZZ 高达、NERO 量产 MS 及 NERO T - TRAINER TYPE 等数种先进型号的机体共 40 余架，然其火力配备却异常单薄，驾驶员也都是菜鸟，主要还是因为联邦军内部决定将主要防御力量保存，已用于抵御来自旧吉恩残党的反扑。



由于战略性的偏差，以及 ND 军密谋已久的“恶魔花园”战略部署的突袭，最初的交战以联邦军一败涂地而结束。联邦军被捕部队，也进一步给反乱军增强了军事和技术力量。另一方面，位于小行星阿克西斯的吉恩残党势力，不停的以暧昧的方式给叛军提供武装支持，慢慢的两股势力的对比变得更加均衡和微妙，一场旷日持久的宇宙战役再次打响。



本来该部作品是 BANDAI 与 MODEL GRAPHIX 共同企划，但是由于制作周期的延长，BANDAI 在完成了逆袭夏亚的初稿之后便单方面中止了这份计划的合作，而改由 MODEL GRAPHIX 单独完成。不过在高达前哨战以小说的方式推出之后还是广受好评，为此 BANDAI 又顺水推舟的担当了该作品的模型制作，由著名设计师角木肇完成了作品内多部知名机体的设计，推向市场后反响热烈。

在游戏中能够看到这些机体的实体化登场，对于模型爱好者来说是再好不过的事情了。游戏中的机体构造和搭配完全忠实于原作，EX-S 那些多变的组合形式和 I 力墙，FAZZ 厚

重的装甲、以及叛军中大量的吉恩式可变 MA、具备与 MKII 装备通用性的巴扎姆等机体，都被完完全全的保留了下来。熟悉原作的朋友应该能够很好的完成它们之间的组合及进化，而对这部作品没有什么了解的玩家可能就比较头痛了。整部作品至今没有被制作成动画，算算要是做起来至少也该有 10 集左右的份量，相关的小说在国内也比较难看到，一些港台的翻译版本是我们接触这部作品的途径之一。

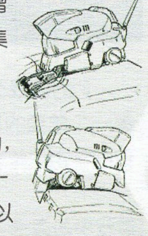
ZERO 的进化
使得 G 世纪系列地位更为牢固

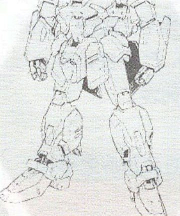
SD 高达 G 世纪 ZERO 作为前作的强化版本，在游戏的操控上作了大幅度改进，首先便是新增了一个奖励移动的功能，就是说我方机师在消灭敌方部队的时候，还能获得一次移动的机会，这一设定使得战斗单元在战斗后能够更好的保存实力，回到己方阵营获得补给或掩护。但同时，游戏的难度也被降低，可以说是牺牲难度以获得更多玩家入门的降低游戏门槛的做法。

在忠实原作这一原则上，本作做得更为贴切和彻底。剧本与剧本之间的联动就不多说了，游戏系统上的改良也是基于这一原则的，在每一关的任务列表中，我们已经能够看到在本关中达成某些特定的情节和事件所能观看的动画的条件，只要你会一些基本的汉字与日语的结合，看懂这些还是不大成问题的，再也不用像前作那样漫无边际的摸索和回忆动画剧情了。

在 NPC 培养方面，虽然仍然不能像原创角色那样将成长后的状态保留，但是每关结束后 NPC 的经验值可以换成金钱用于建设和改造机体，所以放心地让 NPC 去与敌人战斗吧，不必再担心他们会抢走经验值，因此也不再有将 NPC 完全封锁在己方阵地沦为鸡肋的情况出现了。另外，在战役中玩家还可以雇佣固定的一些原作中的王牌机师来参与，不过这些可以雇佣的机师都是遵循高达纪年的历史出现顺序和条件的，在该人物没有出现的年代关卡中，是不可能雇佣到的。

由于关卡涵盖的年代增加，相应的机体的图鉴也要增加，所以要完成全机体收集的任务更重了。在不停的收集过程中，需要有几部常用的强力机体作为战斗中的主力，因此本作中增加了将机体本身固定强化的要素，被固定强化的机体会在原有性能的基础上额外提升一部分能力，但是却失去了被进一步进化和合并的效果。因此看好某一机体在进化到一个比较合适形态的时候，将其固定强化以长期用于主力战斗单元，这是一个不错的选择。





相比前作本作的战役模式只能简单的与朋友导入记录对战，本作新增了三个任务关卡，分别取材自G高达、W高达以及X高达，三关的任务都是简单的将敌人全灭。由于敌我的实力相差悬殊，难度都非常大。三个战役中，当主角与特殊角色发生战斗，都能触发精彩的剧情动画，为了完成所有动画收集，玩家将不得不把这三关努力完成。

时间很快又过去一年，SD高达G世纪的最新作又推出了，这次游戏的末尾加上了F的后缀，是否意味着系列在PS主机上的完结？不过当时PS的后继家用主机PS2已经推出，BANDAI也决定将G世纪系列延续到新的主机上开发，所以PS上的作品以三部曲的形式圆满完结也是情理之中的事了。

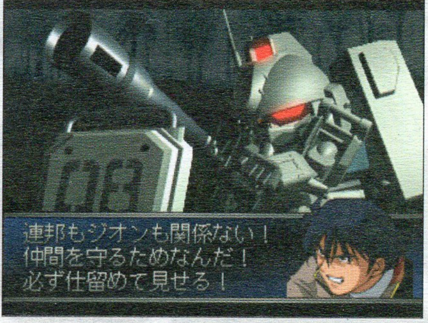




游戏名称	SD GUNDAM G - GENERATION F
中文名称	SD高达G世纪F
发售日期	2000年8月3日［2001年5月2日发售BEST版本］
发行厂商	BANDAI
游戏类型	战略模拟类

由于前作ZERO的大获成功，F的推出也只是在其基础上改良和强化而已。相比前作本作只是在游戏的操控性上做了少量的微调，机体、机师、游戏关卡大幅度增加，总容量提升到空前的3张CD（豪华限定版还附赠了一张包含有游戏制作花絮和广告的附赠碟，不过国内比较难买到这张附赠碟）。





F的游戏关卡非常之多（总共113关），因此摒弃了以往采用统一序号的做法，而是每一个单独的高达剧情分离开来设立自己的关卡，不过剧情仍是连贯的，严格按照高达战史的宇宙纪年来进行前后排序，下面便是SD高达G世纪F的高达剧情列表。

游戏中的关卡	关联的作品系列	涉及到的高达历史年代
DISC 1		
01-10	机动战士高达	宇宙世纪0079年

11-14	机动战士高达-第08MS小队	宇宙世纪0079年
15-18	机动战士高达-侧面的故事	宇宙世纪0079年
19-23	殖民卫星坠落之地	宇宙世纪0079年
24-25	机动战士高达-口袋中的战争	宇宙世纪0079年
26-30	机动战士高达0083-星尘的回忆	宇宙世纪0083年
	DISC 2	
31-40	机动战士Z高达	宇宙世纪0087年
41-44	高达前哨战	宇宙世纪0088年
45-50	机动战士ZZ高达	宇宙世纪0088年
51-52	机动战士高达-夏亚的逆袭	宇宙世纪0093年
53-55	闪光的哈撒维	宇宙世纪0105年
56-58	机动战士高达F90	宇宙世纪0120年
59-61	侧影方程式91	宇宙世纪0123年
62-63	机动战士高达F91	宇宙世纪0123年
64-69	海盗高达	宇宙世纪0133年
	DISC 3	
70-78	机动战士V高达	宇宙世纪0153年
79-86	机动武斗传G高达	未来世纪0060年
87-96	机动战士W高达	后殖民纪元0195年
97-101	G-Unit	后殖民纪元0195年
102-103	无尽的华尔兹	后殖民纪元0195年
104-112	机动战士X高达	战后世纪0015年
113	倒A高达	正历2345年

系列集大成的作品
SD高达G世纪F



超长的关卡，涵盖超多的剧情，SD高达G世纪F简直就是PS上的一部高达百科全书。所以笔者就不在这里把一些非主流动画的剧情一一介绍了，估计介绍完不知道要写到什么时候了。这其中有很多小说或漫画的高达故事连我自己都不是很清楚，一些动画成绩并不理想而小说却异常成功的如F91系列、殖民卫星坠落之地、闪光的哈撒维，一些饱受争议却仍然拥有大量支持者的如W高达、倒A高达（后者以揭露高达的黑历史而引起了众多忠实高达迷的重视）。其高达年代表也跨越了多种纪年形式，如果想一一了解这些高达的故事，大家







还是多从网络和一些专业书籍中寻找相关的信息吧，实在是太庞大了。

如果没有玩过前两作，光是玩本作就已经没有什么遗憾了，这是一部集大成的作品，可以说是现今所有的 G 世纪系列游戏中含金量最高的一部。游戏的画面异常精美，大量机体在战斗的时候都有近距离大魄力静态 CG 特写，给人以身临其境的感觉。游戏的剧情模式上面已经说过了，三张光盘多达 100 多关的游戏内容，不知道要花多少时间才能全部完成。





此外游戏中新增的高达格斗大会，在击败不同的对手后得到的金钱也可以用于剧情模式中的机体改造和升级，对主线流程的实力提升有很大的帮助。热衷于完成全机体图鉴的朋友，游戏中提供了一个代码输入功能，可以从金手指或者他人处获得某机体的专用代码，来缩短完成图鉴的时间。



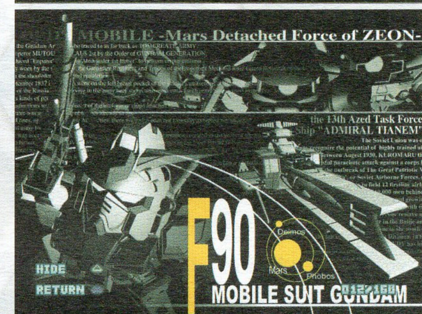


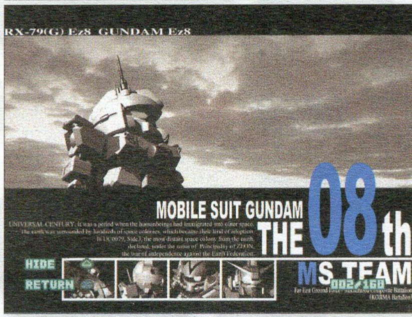
虽说 SD 高达 G 世纪 F 是 PS 上最好的 G 世纪，但 BANDAI 在一年之后又推出了一部 G 世纪相关的 PS 游戏，这部 SD 高达 G 世纪 FIF 是伴随着 ZERO 和 F 的 BEST 版本同时发售的，作为 F 的资料碟存在。游戏本身的内容并不多，F 的忠实玩家会觉得物有所值，而普通玩家可能就会认为是骗钱的作品了。

















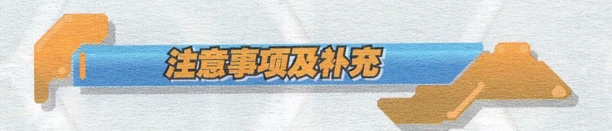


该游戏和 SD 高达 G 世纪 F 具备联动效果，两者的记录可以通用，也就是说你可以在 FIF 里面收集机体，而到 F 里面完成图鉴的补全。不过笔者还是推荐大家在打完了 F 之后再来玩本作，因为本作的难度不是一般的高，没有 F 的强力机体及战斗经验作后盾，将很难突破这些设计得近乎变态的关卡。

游戏名称	SD GUNDAM G － GENERATION F － IF
中文名称	SD高达G世纪FIF
发售日期	2001年5月2日
发行厂商	BANDAI
游戏类型	战略模拟类

游戏中的战役模式一共有十关，都是设计者用各种方式弄出来的非常规地图，很多幽默搞笑的剧情部分，不过敌方实力都是超强，要突破全部关卡确实需要花费大量的精力。高达武斗会的战役模式也被进一步强化，原作中的七条规则被很好的应用在了游戏中。然则光盘中最吸引人的还是那些历代作品著名过场动画的回放，以及机体资料的收集预览，原作配音的重现，以及游戏中精美的的 CG 墙纸收藏、2D 过场、历代作品经典 3D CG 动画的回放、地图武器动画查看等等非游戏要素（要观看以往历代游戏的相关资料，有可能提示放入以前的游戏光碟）。作为一张资料碟，想要吸引核心玩家的眼球，这类东西当然要是主打了。

除了以上的模式，本作还在与人对战方面作了大幅度改良，玩家不但可以像以往那样与朋友的机体进行战略对战，更可以选择两台机体进行模拟战斗演示，这样除了能够看出双方的实力差距外，也可以方便的随时观看到自己喜欢的机体的战斗画面特写。



PS 游戏的 BEST 版本





SCE 在 PS 游戏主机大量普及之后，曾经推出过一项计划，就是将曾经发售过的著名 PS 游戏，标上新的出场标记代码再次投入市场贩售，为了与过去发售的版本有所区别，而在游戏包装盒上面额外打上了 THE BEST 的标记。这类游戏一般有几个特征：游戏本身名气较高、持续销量不错、玩家口碑较好，游戏内容与过去发售的版本几乎没有任何出入，但是售价更低，仍有不少玩家愿意购买。

开场动画

SD高达G世纪和SD高达G世纪ZERO两个游戏在用ePSXe模拟的时候开头那段动画有少许问题，前者无法播放音乐，是因为该段动画的音乐采用的是CD音轨，需要刻成光盘来玩才能听到；而后者是模拟器本身的问题，需要强制按开始跳过去。如果实在想观看这段动画，可以用SD高达G世纪FIF的MOVIE COLLECTION（过场收集）模式来查看。



游戏中换碟问题

我们知道在PS主机上玩游戏，当遇到多碟游戏中途需要换碟的时候，我们只需要打开主机舱盖将里面的碟片更换就行了，那么在PS模拟器ePSXe中怎么实现这一操作呢。

在游戏中提示换盘的时候，我们按下键盘上的ESC键退回模拟器主界面，然后依次选择文件 ➡ 更换磁盘 ➡ ISO，之后选择需要换的光盘镜像文件（*.bin）就行了，之后再依次于模拟器中选择运行 ➡ 继续游戏，回到游戏中我们会发现换盘过程已经完成了。





后记

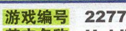
本文仅仅对高达系列在PS上的G世纪作了一个简短的串联介绍，其中很多作品由于作者能力关系无法一一详述，有关主线情节及未涉及的小说漫画剧情大家可以自己去摸索，笔者就不再班门弄斧了。如果发现文章中有任何疏漏或错误，欢迎发信到杂志信箱讨论，杂志的投稿信箱为**ezmag@163.com，谢谢**。



Nintendo GAMEBOY ADVANCE
GBA游戏图鉴精选

文/赤子之心
责编/Taka




游戏编号	2277
英文名称	Heidi - The Game
中文名称	阿尔卑斯少女
游戏公司	East Entertainment
游戏版本	欧版
DUMP日期	2005-12-14
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	ACT

这个发生在瑞士和法国边境的美丽动人故事是瑞士著名女作家约翰尼·斯皮里创作的，书中小女孩海蒂的纯真善良就如同阿尔卑斯宁静的微风，吹动了人们的心，吹酸了人们的眼角。如果你有机会去欧洲旅行，还可以亲临海蒂的故乡马恩菲特感受故事中那梦幻般的景色。《阿尔卑斯少女》的文著在全世界共有50多种语言的译本，此外戏剧、音乐剧、动画、影视方面也都留下了她的足迹，如今，我们可以用手中的GBA寻访这个小天使的足迹了。



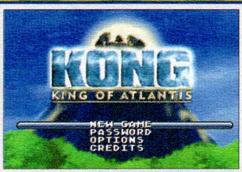
游戏编号	2285
英文名称	Hudson Best Collection 3
中文名称	哈德森精选集3
游戏公司	Hudson
游戏版本	日版
DUMP日期	2005-12-22
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	ACT

作为曾参与过FC研发的HUDSON，在FC时代曾给我们带来了很多难忘的回忆，永远活力四射的高桥名人、有着可爱外型却可以把世界炸得天翻地覆的炸弹人、智勇双全在金矿里穿梭自如的掘金者等等。如今，HUDSON也模仿NINTENDO经典FC游戏复刻的手法，将其曾经的经典重新奉献给GBA玩家，这已经是第三部作品（前两部分别是《炸弹人》和《掘金者》），相信大家在这部作品中，将会找回过去玩《ACTION COLLECTION》、《迷宫组曲》时发黄的感动。



游戏编号	2288
英文名称	Dragonball Z I & II
中文名称	龙珠Z 悟空遗产I+II
游戏公司	Infogrames
游戏版本	美版
DUMP日期	2005-12-08
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ARPG

“《悟空遗产》系列”在GBA上的口碑相当不错，它一改主流的纯ACT游戏类型，加入了诸多的RPG要素，让游戏内容大大丰富，故事性也能更饱满的表现。另外，难度的下降也让更多玩家能接受并沉迷。INFOGRAMES推出的这部合集可以让FANS们一次将游戏完完整整地玩个够。虽然时光转眼过去二十年，但《龙珠》这部作品即使是放到今天，相信也依然能成为动漫市场的佼佼者。所谓经典必将永恒，悟空们也必将永远年轻。





游戏编号	2289
英文名称	Kong King of Atlantis
中文名称	金刚 亚特兰提斯之王
游戏公司	Majesco Sales
游戏版本	美版
DUMP日期	2005-12-23
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	ACT

趁热打铁，影片《金刚》的魅力尚风靡之际，相关游戏也绝对能笼络住一大批支持者。虽然笔者至今尚未接触这部影片，对该游戏也并不精通，但从影片导演杰克逊的话中，还是能感受到那种特殊的魅力：扮演金刚是了解整个故事的最有趣的方式，扮演金刚意味着成为神话，它是影史上最具代表性的形象之一。另外，在不同的情形下使用特定的角色来破关，这种双重游戏方式也有利于调整玩家的情绪。金刚饭可放心一试该作。





游戏编号	2295
英文名称	2 Games in 1 - Sonic Pinball Party + Sonic Advance
中文名称	游戏2合1 索尼克弹珠派对+索尼克冒险
游戏公司	Sega
游戏版本	美版
DUMP日期	2006-01-09
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	TAB+ACT

这是一份来自 SEGA 小子的“盒饭”。《索尼克弹珠派对》汇聚了 SONIC TEAM 的众多当红明星，甚至连 BGM 都是由相关游戏中抽取改编而来，因此玩起来有种相当熟悉的感觉。而且游戏中那种很强的节奏感，让人玩过之后便难以释手。至于《索尼克冒险》采用的则是以往 2D 横向卷轴的方式进行，游戏关卡设计的精彩程度较之过去作品有过之而无不及，而那群可爱的角色如索尼克、泰尔斯、纳可鲁斯、艾米等也会上演更刺激的表演。



游戏编号	2296
英文名称	Ochainu no Bouken Jima - Honwaka Yume no Island
中文名称	茶犬的冒险岛 温和的梦之岛
游戏公司	MTO
游戏版本	日版
DUMP日期	2006-01-09
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

头上插着两片茶叶般垂下的大耳朵，脸上点缀一颗绿草莓般的鼻子，一举一动温文尔雅慢慢吞吞，只需要看上一眼，你就会完全被萌住……这可爱异常的小家伙就是茶犬。在本作之前，茶犬系列游戏在 GBA 上已经推出了三部（《茶犬的小屋》、《茶犬くるりん》和《茶犬的梦之冒险》）。游戏的难度不大，利用不同角色特性来配合破关是关键，茶犬可以扇动自己的耳朵来在空中进行短时间飞行，而茶猫可以利用二段跳跃来到达比较高的地方。





游戏编号	2297
英文名称	Hi! Hi! Puffy AmiYumi
中文名称	帕妃二人组
游戏公司	D3
游戏版本	日版
DUMP日期	2006-01-09
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

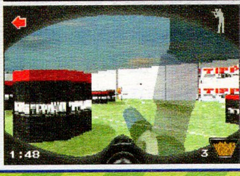
在如今年轻偶像层出不穷的时代，PUFFY（帕妃）这个名字恐怕已经慢慢尘封。94 年出道，并以一首《亚细亚的纯真》成功打入亚洲市场的日本超级二人组合“帕妃”（大贯亚美、吉村由美），以颠覆日本传统女性形象为己任，成功带动了当时日本街头流行风，赢得了极高的人气。就连偶像团体 SMAP 的中居正广和香取慎吾也在节目中竞相模仿 PUFFY。这款游戏的主角便是由这两名姐姐辈偶像担当，其中夸张搞笑的表情和动作绝对能让你开怀大笑。





游戏编号	2299
英文名称	2 Games in 1 - Castlevania - Harmony of Dissonance + Castlevania - Aria of Sorrow
中文名称	恶魔城2合1 白夜协奏曲+悲伤咏叹调
游戏公司	Konami
游戏版本	美版
DUMP日期	2006-01-13
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ARPG

GBA超值恶魔城“盒饭”。这两款游戏都堪称系列永恒经典《月下夜想曲》的近似克隆版，特别是后者获得的评价更高。说实话，玩过PS2上的3D版新作后，个人觉得还是这些2D版游戏更有感觉，可能是KONAMI在3D版制作上还没找到最佳切点，也可能是由于2D版在我脑海中刻下的烙印太深。从操作上来说更简单流畅，从地图移动上来说更直观更清楚，至少我是这么认为的。虽然在华丽上有些差距，但这从来就不是这一系列最主流的要素，不是么。





游戏编号	2304
英文名称	Greg Hastings' Tournament Paintball MAX'd
中文名称	极限漆弹大赛
游戏公司	Activision
游戏版本	美版
DUMP日期	2006-01-26
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	STG

现代都市生活越发紧张，因此为了放松神经，越来越多的人都喜欢进行徒步、露营等运动，当然还有漆弹。这是一项非常紧张刺激的运动，就如同一场模拟枪战。不过要找一个漆弹场往往令很多人感到为难，现在好了，打开手中GBA电源你便可以投身这场没有硝烟的激烈战斗中去。游戏中提供了相当多独具特色的场地供玩家选择，除此之外各种装备也是相当齐全，比如枪枝及夜视装备等，让玩家可以最真实地去体验漆弹的乐趣。





游戏编号	2305
英文名称	Hello Kitty - Happy Party Pals
中文名称	凯蒂猫之欢乐聚会
游戏公司	THQ
游戏版本	欧版
DUMP日期	2006-02-02
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	ACT

生日：1974年11月1日；出生地：英国伦敦郊外；体重：3个苹果重；身高：5个苹果高；性格：开朗活泼、常保持温柔知心、热心、喜欢交朋友；最喜欢的事物：收集各式各样美丽可爱的小装饰品、尤其以蝴蝶结为最多；最喜欢的食物：苹果派；专长：做小点心，小饼干是最拿手的手艺；最喜欢的科目：英文及音乐；最有魅力的重点：左耳上带着红色的蝴蝶结。这就是凯蒂猫，这个星球上无论男女老少都通杀的超级偶像宠物，哈哈。

DIE WILDEN FUSSBALL KERLE

DRÜCKE START

游戏编号	2307
英文名称	Die wilden Fussball Kerle
中文名称	疯狂足球
游戏公司	7K
游戏版本	德版
DUMP日期	2006-02-08
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ACT

尽管这是一款只有少之又少的玩家才能看懂的德文版游戏，但看在今年德国世界杯的份上，权且把它当作对德国足球文化的一个观摩视点吧。不过这并非一个纯足球游戏，游戏中的主角为了找到一片属于自己的球场，不得不面对各地方小瘪三的挑衅，而在宽阔的地图上还存在许多解秘要素，如果不是看了游戏封面，很难想象这是一个和足球相关的游戏。另外，实在不怎样的手感确实有点辜负那128M的游戏容量。



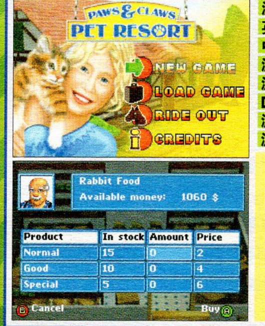
游戏编号	2315
英文名称	Global Star Sudoku Fever
中文名称	地球之星数独
游戏公司	Take 2
游戏版本	美版
DUMP日期	2006-02-13
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	PUZ

数独（SUDOKU）是一种数学拼图游戏，它源自 18 世纪末的瑞士，后在美国发展、并在日本得到发扬。拼图是九宫格（3 格宽 X3 格高）的正方形状，每一格又细分为一个九宫格。在每一个小九宫格中，分别填上 1 至 9 的数字，让整个大九宫格每一列、每一行的数字都不重复。数独的玩法逻辑简单，数字排列方式千变万化。游戏中大家的目标就是用 9 个数字（1-9）将所有空格填满，而且横排和竖排每行中不能有重复，每个小的九宫格内也不能有重复。



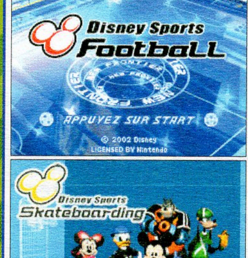
游戏编号	2321
英文名称	Yu-Gi-Oh! - Duel Monsters Expert 2006
中文名称	游戏王 EX2006
游戏公司	Konami
游戏版本	日版
DUMP日期	2006-02-23
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	CAG

秉承系列的风格，进化新的特点，《游戏王》又来了。本作中卡片的数量又有了增加，这让战术更为丰富（总数比前作多了约 2/5），也让玩家搜集时间的消耗成比例提升。另外，游戏新增了其他的一些模式以挑战玩家的能力，在这些模式中有着种种对玩家不公平的限制，如何在逆境中求胜，全看大家的脑袋了。不过可能令老玩家们不满的是，本作取消了剧情流程，成了一款纯卡片对战的游戏，没有任何调节，脑神经一直紧绷可受不了。



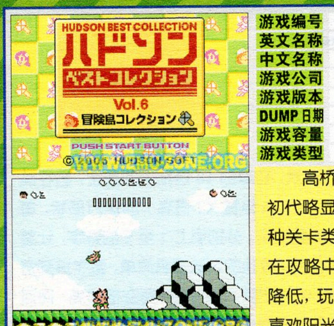
游戏编号	2323
英文名称	Paws and Claws - Pet Resort
中文名称	手掌和脚爪 宠物报告
游戏公司	THQ
游戏版本	美版
DUMP日期	2006-02-27
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	SLG

自 1996 年 BANDAI 电子鸡诞生以来，掌上宠物游戏已经历了近十载发展，如今任天狗更是将该流派游戏推上了巅峰。《宠物报告》这款游戏的主题与其它宠物游戏有所不同，它并非纯饲养类游戏，而是类似《模拟农场》这样的发展类游戏。游戏中有猫、狗、兔子、马等多种宠物需要玩家照料，想让它们都能健康成长，玩家可真得要费点心思才行。只有在这个基础上，才能更快更多地获取商机，让自己成为一名人人羡慕的“宠物企业家”。



游戏编号	2324
英文名称	2 in 1 - Disney Sportpack
中文名称	游戏 2 合 1 迪斯尼运动版
游戏公司	Disney
游戏版本	欧版
DUMP日期	2006-03-01
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	SPG

又一款合集游戏。DISNEY 的这款别冬迎春版游戏包括了《滑雪板》和《全明星足球》，似乎也暗预大家通过滑雪板告别最后的白雪，然后踏上绿茵草地尽情奔跑。虽然比起那些专业的大牌游戏厂商来说还是有些差距，但 DISNEY 所推出的众多游戏还是有口皆碑的，至少在制作的态度上，我们很难找到一丝马虎之处。这或许就是 DISNEY 这个公司的整体气质理念吧，也正因为如此，米老鼠、唐老鸭、高菲狗们在这几十年来一直人气不减。



游戏编号	2335
英文名称	Hudson Best Collection 6
中文名称	哈德森精选集 6
游戏公司	Hudson
游戏版本	日版
DUMP 日期	2006-03-11
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

高桥名人大叔真是千呼万唤始出来！在“《冒险岛》系列”作品中，除了初代略显沉闷外，其后的几作都有了脱胎换骨的感觉，操作手感的重新平衡，各种关卡类型的丰富，还有精彩刺激的 BOSS 战，等等。特别是各种恐龙的选择，在攻略中起了相当关键的作用。各种新要素的加入，让游戏的难度也有了适当降低，玩家群也因此得以扩大。这部合集收录了《冒险岛》1、2、3、4，共四作，喜欢阳光海滩滑板的朋友这下又有可消遣的游戏了。



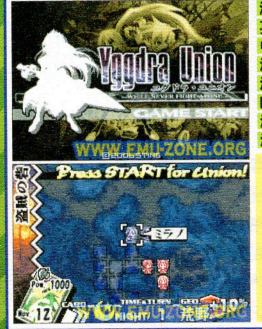
游戏编号	2336
英文名称	Ueki no Housoku
中文名称	植木的法则
游戏公司	Banpresto
游戏版本	日版
DUMP 日期	2006-03-11
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	FTG

《植木的法则》，很火的动漫作品，讲述了一个异想天开且火爆热血的故事。火野国中一年级的植木耕助，某天突然得到了将自己认为是垃圾的东西变成树的能力，授予他这种能力的是天神候补的天界人小林老师。加上小林 100 名天神候补授予各自选中的中学生各自不同的能力，“就把世界托付给中学生们，展开一场看看什么样的能力的持有者才能改变这个世界的战斗”，从中脱颖而出的冠军，就可以得到所希望的能力，一场恶战由此展开……



游戏编号	2343
英文名称	Kawa no Nushitsuri 3 & 4
中文名称	钓鱼太郎 3 & 4
游戏公司	MMV
游戏版本	日版
DUMP 日期	2006-03-20
游戏容量	16 Mbit
游戏类型	SLG

眼看着天气渐渐暖和起来，踏春逐夏，尽情享受阳光的日子也快要到来了。《钓鱼太郎 3&4》就是有着夏天感觉的游戏。垂钓首先能陶冶身心、培养耐性，然后还能锻炼反应能力和手腕灵活度。为了享受鱼儿上钩那一刻的兴奋，必须凝神屏息的静待，虽然我没钓过鱼，但完全能体会到这种先抑后扬的良好感觉。我们的钓鱼太郎这回又是为了什么而出战呢，他能否征服水中的各种珍稀鱼种，大家还是开启电源自己寻找答案吧。



游戏编号	2347
英文名称	Yggdra Union
中文名称	公主联盟
游戏公司	Sting
游戏版本	日版
DUMP 日期	2006-03-24
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	SRPG

为了打倒强横的普隆基亚帝国，拯救范塔西尼亚王国，王女尤格多拉与少年盗贼王米拉诺携手奋战，缔造了这一部幻想神话。这款游戏很像是《盟约之地》的续作。精细的美工制作，让游戏中 Q 版角色也显得华丽异常。针锋相对的群体白刃战让人想起了经典的《梦幻模拟战》，而必杀技的加入让战况的激烈程度更上一层楼。此外，阵型、战斗单元特性、武器相性、地形效果等各种要素也都对战势起着重要影响。绝对可列入大作范围的优秀作品。

NINTENDO DS

NDS游戏图鉴精选

文/散兵X+B
责编/Taka



游戏编号 0228
英文名称 Mario Kart DS
中文名称 马里奥赛车DS
游戏公司 Nintendo
游戏版本 日版
发售日期 2005-12-04
游戏容量 256 Mbit
游戏类型 RAC

橡胶皮、龟壳、炸弹、闪电……当一场比赛中充斥着上述诸多让几家欢喜几家愁的干扰要素时，赛车的性能和驾驶的技术已不再是取得胜利的决定性要素。那种想一骑当先远离是非的天真想法是完全不可取的，在这里只有想尽办法进攻才有出路，而且出招越阴险越好，越奇特越妙。八名熟悉的角色，三十多条特点各异的赛道，《马里奥赛车DS》绝对是DS玩家必备的一款PARTY GAME，网战的感觉虽少了比肩而邻的喧闹，但也是很刺激的。



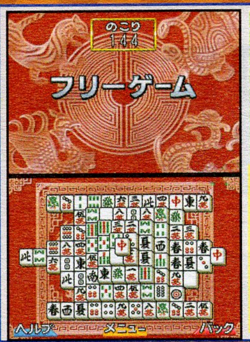
游戏编号 0230
英文名称 Bokujou Monogatari Korobokkuru Station For Girl
中文名称 牧场物语 女生版
游戏公司 MMV
游戏版本 日版
发售日期 2005-12-08
游戏容量 512 Mbit
游戏类型 SLG

所谓的“女生版”游戏，即为MM玩家量身定做的游戏（当然只是针对游戏性的偏向程度而言），在这之前曾有过《心跳回忆 女生版》等，可以看出MM玩家群的潜力还是很大的。GBA版同名游戏的推出就曾获得不错评价，此次的DS版自然是百尺竿头更进一步。女生版与男生版的基本玩法差不多，不过男女生的性别差异自然会造就截然不同的生活方式、习惯喜好。男生可能会沉迷于无休止的劳作收获，女生则可能喜欢做美化打扮等细致的事。



游戏编号 0239
英文名称 Tao Mamono no Tou to Mahou no Tamago
中文名称 TAO 魔法之塔与魔法之卵
游戏公司 Konami
游戏版本 日版
发售日期 2005-12-22
游戏容量 512 Mbit
游戏类型 RPG

一直以来封印着魔物的塔因雷击而解封，本来以依靠贩卖塔中魔物之卵为生的周围住民一时断了生计，更要命的是，那些从塔中逃出的魔物开始对住民们进行袭击。主角的任务就是降服魔物修复塔中的封印，向着SPELL MASTER的目标努力。战斗采用的是回合制，主要攻击手段是依靠触控笔绘画魔法（几十种魔法）。在游戏中，地图因塔层的不同而变化，区域因事件而变化，有点类似于《不思议迷宫》的感觉，充满着探索的乐趣。



游戏编号 0241
英文名称 Shanghai
中文名称 上海
游戏公司 Success
游戏版本 日版
发售日期 2005-12-25
游戏容量 64 Mbit
游戏类型 PUZ

经典益智游戏再现。这个最初成名于街机的麻将牌游戏，无论是规则还是操作都非常简单，但这并不影响众多玩家对它的青睐。记得小时候，街机室里很多“大叔”级玩家往往喜欢霸占这类机器。这个游戏考验的是玩家的观察力，在呈金字塔堆积的花花绿绿的麻将牌里迅速找出两张同样且处于自由位置的牌便可消除，直到将整个牌堆清除。NDS 版的《上海》，无需再频繁移动光标，直接利用触控笔点击目标牌即可，这无疑使游戏更方便。



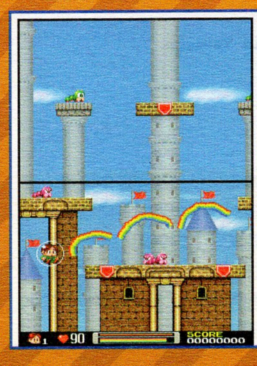
游戏编号 0243
英文名称 Bouken-Ou Beet Vandal vs Busters
中文名称 冒险王比特 魔人对狩魔战士
游戏公司 Bandai
游戏版本 日版
发售日期 2005-12-22
游戏容量 256 Mbit
游戏类型 ARPG

人魔共存的世界，主人公比特所生活的村子里有一群以狩猎恶魔为业的战士。然而某一天，那群战士却遭到了魔王的“狩猎”，亲眼目睹了这一切的少年比特便从此立志成为一名狩魔英雄。这剧情让人不禁联想到《FF12》里某 H 级任务，系列著名的武器收集达人吉尔加美修便是溜着小狗袭击赏金猎人。在游戏中玩家将扮演战士团的领导人比特，与伙伴们合作，带领自己的原创战士团面对恶魔！沉迷于动漫原作的玩家切不可错过了。



游戏编号 0245
英文名称 Gundam Mahjong DS
中文名称 高达麻将 DS
游戏公司 Bandai
游戏版本 日版
发售日期 2005-12-29
游戏容量 512 Mbit
游戏类型 PUZ

原来麻将这玩意，宇宙世纪的人也会打。说来也是，成天被 XX 宿命、XX 怨念压迫得透不过气来的高达小子们也该好好放松一下了。清晰的语音加上轻松的背景音乐，再配上原作人物们招牌式的动作和对白，要想控制住自己的笑神经真的很难，看看我们的赤色彗星帅气的自摸胡牌吧，哈哈。另外，游戏还有一个能量蓄存系统，发动之后能得到一些特殊效果，比如换牌、降低对手幸运等，这也使得游戏的乐趣有了进一步提高。



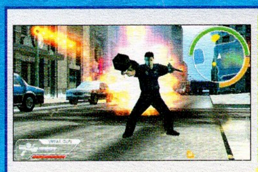
游戏编号 0248
英文名称 New Rainbow Islands
中文名称 新彩虹岛
游戏公司 Taito
游戏版本 日版
发售日期 2005-12-29
游戏容量 128 Mbit
游戏类型 ACT

在可爱的童话王国里，用魔法彩虹自由画出通往云端的阶梯，这恐怕是儿时我们每个人都曾有过的梦想。TAITO 于 FC 时代推出的经典游戏在近二十年之后重获新生。《新彩虹岛》的轻松与流畅一如往昔，如今利用 NDS 触控笔功能，我们可以真正体验到“画”彩虹的感觉，而配合不同按键我们还可以画出环形、三角形、星形等不同形状不同效果的彩虹。击败各个岛上的 BOSS，拯救友人并收集七彩的钻石，这就是彩虹小子的目标了。



PSP游戏图鉴精选

文/散兵X+B
责编/Taka





游戏编号	0198
英文名称	Infected
中文名称	感染
游戏公司	Majesco
游戏版本	美版
发售日期	2005-10-12
游戏容量	562 MB
游戏类型	ACT

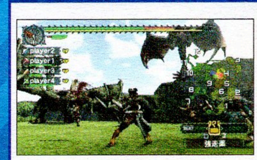
圣诞前夕的纽约，一种怪异的病毒引发了全城的丧尸暴动，而作为少数对该病毒免疫的主角而言，这到底是幸运还是不幸呢。没时间考虑这些没价值的东西了，赶紧拿上武器从丧尸群中冲开血路才是最重要的。病毒、恐惧与血腥，这部带有《生化危机》和《死亡之屋》剧情特点的动作射击力作一定让不少玩家高呼过瘾。作为去年E3玩家最期待的五款PSP游戏之一，《感染》确实值得一玩，不过其中的场面很考验玩家的承受能力。





游戏编号	0205
英文名称	Pro Evolution Soccer 5
中文名称	职业进化足球 5
游戏公司	Konami
游戏版本	欧版
发售日期	2005-11-25
游戏容量	981 MB
游戏类型	SPG

亨利与特里，或许是英超赛场上最强的矛与盾，请他们来作《实况9》欧版的代言再合适不过了。PSP版除了可联机对战外，还可以与PS2版进行数据通讯，玩家可以在PSP上编辑队伍，在回家后，可以于PS2上用这支队伍来游戏。在本作中，球员的构造模型以及画面得到了进一步改良，不过限于机能，制作者所设想的很多要素都还无法付诸实践，比如说球员动作、AI设定等。由此也让我们对即将到来的《实况10》充满期待。





游戏编号	0215
英文名称	Monster Hunter Portable
中文名称	怪物猎人 携带版
游戏公司	Capcom
游戏版本	日版
发售日期	2005-11-29
游戏容量	711 MB
游戏类型	ACT

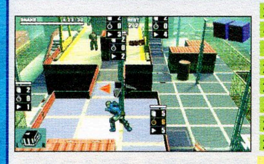
“《怪物猎人》系列”的魅力实在是无法抗拒。在这个怪物横行、弱肉强食的世界里，玩家将扮演猎人的角色，从工会处接受并执行各种怪物讨伐任务。游戏中，玩家可以从怪物处收集到各种特殊材料，打造性能各异的装备，从而提升自己能力。PSP版是以PS2《怪物猎人G》为基础制作的，在一定程度上减少了任务的难度和长度。据制作人介绍，本作单机与联机模式的设定比率大致为4:6，这也是为了满足各种类型玩家的喜好。

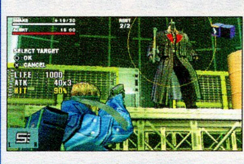




游戏编号	0223
英文名称	Geki - Sengoku Mesou
中文名称	激 战国无双
游戏公司	Koei
游戏版本	日版
发售日期	2005-12-08
游戏容量	314 MB
游戏类型	ACT

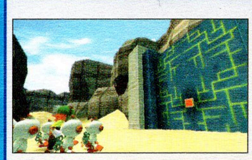
一骑当千，天下布武，在刀剑林立的战场上找寻世间的真理，在血肉横飞的抗争中感受自身的存在。历史的大幕会渐渐落下，但英雄的名字将铭刻后人心中。KOEI 无双系列的战国分支已经渐渐羽翼丰满，从《战国无双 2》可看出，其细致程度已有超越《三国无双 4》之势。KOEI 根据 PSP 的性能特点，将游戏中的战场进行了划分，并且加强了战术的运用。武器搜集系统、副将系统等魅力点都再现，流畅性也高于同平台的《三国无双》。

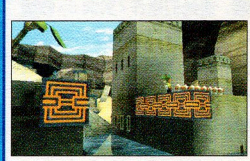




游戏编号	0224
英文名称	Metal Gear Ac!d 2
中文名称	合金装备 AC!D 2
游戏公司	Konami
游戏版本	日版
发售日期	2005-12-8
游戏容量	875 MB
游戏类型	CAG+AVG

在前作褒贬不一的讨论中《合金装备 AC!D 2》降临了，看来小岛制作组对这一独特的卡片系统的执著程度非同一般。本作新增了一些要素，首先是援护攻击系统（即当敌人处于我方两名角色射程内时便可同时发动攻击增加伤害），卡片方面增加了自动发动型卡片（只要满足一定条件即可自动发动）以及陷阱卡。另外，本作采用的时下流行的卡通渲染技术的使用令画面鲜艳了不少，不过这也使本作进一步偏离了系列惯有的气氛。





游戏编号	0227
英文名称	Tokobot
中文名称	遗迹大冒险
游戏公司	Tecmo
游戏版本	美版
发售日期	2005-12-5
游戏容量	313 MB
游戏类型	ACT

没有华丽的画面和动人的音效，《遗迹大冒险》走的是创意路线。在游戏过于模式化、系统化的今天，很多玩家期盼已久的创意感觉或许能从游戏中找到。本作由原 NINTENDO《PIKMIN》小组开发，游戏中玩家扮演一名考古学家，他将借助来自于古代遗迹的小机器人们展开冒险，而这些小机器人的诸多变化也是游戏中的亮点，它们可以搭成梯子，也可变成翅膀，更可合体成巨型机器人，当然，玩家得事先搜集到对应的变化规则才行。

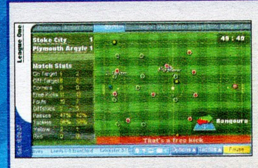


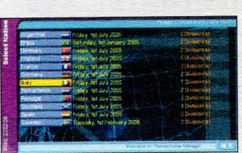


游戏编号	0229
英文名称	Prince of Persia - Revelations
中文名称	波斯王子 启示
游戏公司	Ubisoft
游戏版本	美版
发售日期	2005-12-8
游戏容量	1.57 GB
游戏类型	ACT

细腻的画面，出色的人物刻画，华丽流畅的动作招式，这种种要素结合在一起，造就了 UBISOFT《波斯王子》这又一令玩家推崇备至的游戏系列。“你的命运已经注定，你将会死去。” 为了与命运抗争，王子在时之岛开始了新的挑战。《波斯王子 启示》基于 2004 年重量级游戏《波斯王子 武者之心》开发而来，在原作的基础上增加了更丰富的谜题以及新设计的关卡。无论你有没有接触过原作，这款 PSP 版都值得尝试。







游戏编号	0232
英文名称	Championship Manager
中文名称	冠军足球经理
游戏公司	Eidos
游戏版本	欧版
发售日期	2005-12-9
游戏容量	186 MB
游戏类型	SLG

EIDOS的王牌游戏终于在PSP上亮相，该系列游戏也是世界上最好的足球经营模拟类游戏。游戏有着庞大的数据库，几十个国家的联赛，数以万计的球员和教练，另外，相当细致且系统地划分了经营和训练部分，玩家从中可体验经营管理者和教练两重身份，这也是足球产业完整形式的表现。球队成绩的提高将带动俱乐部经济发展，同时，俱乐部有了良好的资金运作，才能买到更好的球星聘请更好的教练加强球队的实力。

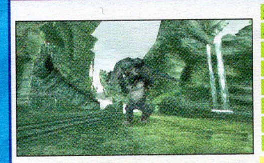


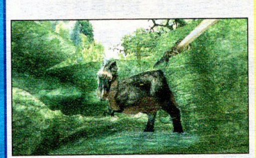




游戏编号	0233
英文名称	Rockman X - Irregular Hunter
中文名称	洛克人X 反乱猎人
游戏公司	Capcom
游戏版本	日版
发售日期	2005-12-15
游戏容量	448 MB
游戏类型	ACT

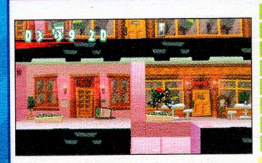
“《洛克人》系列”多年来推出了数个分支系列且都一直长盛不衰，足见动作游戏天尊CAPCOM制作功底之浑厚，游戏中对技术和难度的挑战是让玩家不能自拔的重要原因。对于该系列游戏铁杆FANS来说，一定都还记得93年在SFC上推出的《洛克人X》，这款《反乱猎人》就是该游戏3D化后的产物。另外，本作中还收录了根据游戏剧情所改编的原创动画，当然也少不了动漫游戏界著名声优的加盟，这无疑是对新老玩家的加惠。





游戏编号	0235
英文名称	Peter Jackson’s King Kong
中文名称	彼得·杰克逊之金刚
游戏公司	Ubisoft
游戏版本	欧版
发售日期	2005-11-21
游戏容量	547 MB
游戏类型	ACT

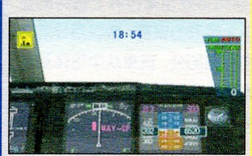
彼得·杰克逊以近乎超越《魔戒》的投入完成了《金刚》这一大制作，片中那些真实震撼人的场面以及众多细节上精益求精的锤炼，也完全对得住2.07亿元的巨额投资。根据影片改编的游戏目前也已几乎制霸了当前所有主流游戏平台，这就是经典的魅力和商业价值的体现吧。夺回自己的自由、捍卫自己的爱情，如果你想延续影片中的感动，请投入到这款游戏中来，而且游戏中有部分场景和生物都是影片中所看不到的哦。



游戏编号	0240
英文名称	Exit
中文名称	紧急出口
游戏公司	Taito
游戏版本	日版
发售日期	2005-12-25
游戏容量	107 MB
游戏类型	ACT

《紧急出口》是一个以紧急情况下逃生为主题的游戏。我们在平时或许会从电视报纸里接触到一些关于紧急避难的教育性质的影片或文章，但老实说，真正在意这些低几率事件的人少之又少，况且光看看，没经过自己思维判断选择，接受效果也不大。而在这款游戏中，玩家将置身于模拟再现的各种危急事件里，如何利用周围的地形和工具，采取合理的行动逃生，相信上百个关卡玩下来，大家的心里多多少少都该有些谱了吧。





游戏编号 0241
英文名称 Jet de Go! Pocket
中文名称 飞机 GO!
游戏公司 Taito
游戏版本 日版
发售日期 2005-12-15
游戏容量 642 MB
游戏类型 SLG

从《电车 GO!》到《飞机 GO!》，TAITO 把游戏从地上做到了天上，不知道什么时候或许还会出《轮船 GO!》、《宇宙飞船 GO!》……现代人的求知欲和参与性都是很强的，每天机械地上车下车，看到的只有两侧风景，更无法感受驾驶室里那种特有的紧张刺激和责任感。这类游戏无疑正切中大家所需。虽然这款游戏只设定有日本的航道，但遨游蓝天的那种感觉其实都差不多，这会让人想起木村拓哉主演的那部日剧《GOOD LUCK》呢。

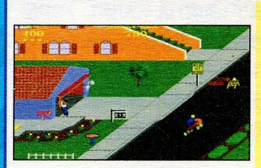




游戏编号 0242
英文名称 Piposaru Academia 2
中文名称 比波猴学院 2
游戏公司 SCEI
游戏版本 日版
发售日期 2005-12-15
游戏容量 331 MB
游戏类型 ACT

众多轻松有趣的小游戏集合在一起，成就了 SCE 这个吉祥物新宠比波猴。前作的近五十个小游戏大部分将保留下来，在此基础上又设计了几十个全新的小游戏，而且针对前作玩家所提出的某些游戏时间过长的意见，此次的设计核心就是简短扼要。另外，游戏的对战模式也由前作得以继承，无论两人共有一台主机对战的亲亲模式和两台主机联机对战的嘻嘻模式，都能让人体验到这个游戏的活泼有趣。大作自不可错过，小品也不可少哦。





游戏编号 0243
英文名称 Midway Arcade Treasures - Extended Play
中文名称 街机游戏合集
游戏公司 Midway
游戏版本 美版
发售日期 2005-12-17
游戏容量 618 MB
游戏类型 ACT

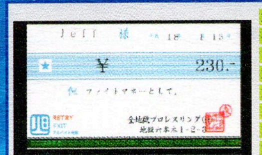
在过去十多年来，MIDWAY 曾推出了大量经典街机游戏，其中最著名的包括有“《真人快打》系列”等，因此做一个合集游戏也是顺应玩家需求的举措。实际上，在 PS2、XBOX、NGC 等平台，该形式的游戏也已经推出了。不过较之其他版本，PSP 版更方便联机游戏，这也是街机游戏的精髓之一，过去和朋友比邻而坐摇着摇杆拍着按键的感觉，或许玩着玩着你就会突然找回呢。另外，在各游戏中还收集了许多相关资料，这也是珍贵的卖点





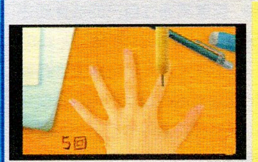
游戏编号 0248
英文名称 Daisenryaku Portable
中文名称 大战略 便携版
游戏公司 Genki
游戏版本 日版
发售日期 2005-12-22
游戏容量 89 MB
游戏类型 SLG

要说《大战略》的历史可不一定比《三国志》短。不过或许是受限于一些其他原因，该类型的游戏并没有进行更火爆的宣传和推出。不过每每有新作推出，还是会令 FANS 振臂高呼。此次的背景设定在东亚，玩家领导一支不隶属任何一国的佣兵部队，使命就是于东亚的复杂形势中平定战乱。游戏对指令进行了精简，对战斗节奏进行了提升，让玩家能将精力都投入到战略调度中，而不是空空等待。各位“战争狂”的才能将得到更好发挥。





游戏编号 0253
英文名称 Byte Hell 2000
中文名称 打工地狱 2000
游戏公司 SCEI
游戏版本 日版
发售日期 2005-12-22
游戏容量 443 MB
游戏类型 ETC



打工对于日本的很多学生来说，已经成为了一件很平常的事，或许对一部分人来说是出于补贴家计，但更多的人是籍此作为踏入社会前的一段人生历练。如果你曾玩过 PS 上的那款《GROOVE 地狱 V》，那么一定会对本游戏有种似曾相识的感觉，因为《打工地狱 2000》就是在那基础上制作的。本作中收集了几十个能令人捧腹的小游戏，通过这些游戏取得各种道具，以实现你的打工“野望”。另，本游戏还支持 GAME SHARING 功能哦。



游戏编号 0254
英文名称 Boku no Watashi no Katamari Damacy
中文名称 我们的块魂
游戏公司 Namco
游戏版本 日版
发售日期 2005-12-22
游戏容量 1.64 GB
游戏类型 ACT



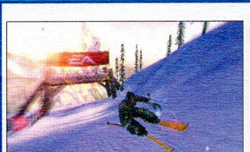
极具创意和乐趣的《块魂》绝对是款全民级的游戏，故事讲述的是宇宙大王一家来到南国岛屿渡假，然而却遇到了一群由于大海啸而流离失所的动物。了解到动物们的不幸遭遇后，外表邪恶但天性善良的宇宙大王命令主角王子到向日葵大陆，滚出各种方块来变成岛屿，以供动物们栖身。各种动物对生活环境的要求都不相同，因此，王子必须想方设法为它们滚出能令它们满意的块，而游戏的环境设定也非常丰富，让人丝毫不会感到枯燥。



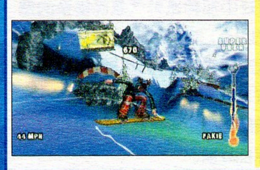
游戏编号 0255
英文名称 Comic Party Portable
中文名称 漫画同人会
游戏公司 Aqua Plus
游戏版本 日版
发售日期 2005-12-29
游戏容量 1.24 GB
游戏类型 AVG



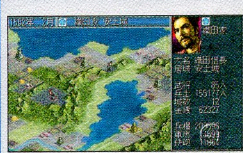
当年 DC 上的人气恋爱冒险游戏复活！游戏的主题围绕漫画同人志的创办来展开，玩家将与在此过程中相遇的 MM 们展开恋情，同时通过游戏，我们也可以更多的了解到同人志的诞生、发展，如何让其受到欢迎得以推广等。这对于很多动漫社团来说，都会有着不小的启迪呢。相对于过去的版本，本作中加入了许多新的剧情和事件，新增加的片头动画和主题曲也是让人颇为感动。而 AQUAPLUS 在尺度上也做了调整，让游戏的适应年龄层更广。

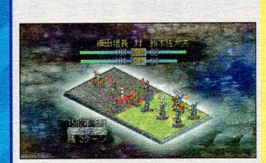


游戏编号 0259
英文名称 SSX - On Tour Portable
中文名称 极限滑雪巡回赛
游戏公司 Electronic Arts
游戏版本 日版
发售日期 2005-11-24
游戏容量 1.31 GB
游戏类型 SPG



能够成为 PS2 首发游戏之一，足见《极限滑雪》品质之高。广阔逼真的滑雪场，流畅的操作感，即使是初接触该游戏的玩家也能够很快上手。而事实证明，该游戏也确实获得了众多玩家的认可。在本作中，玩家将凭借自己刻苦磨练的技术来冲击极限滑雪巡回赛的总桂冠，这其中包括了各种规模的比赛，一步步累积成绩直到取得最后的胜利。为了让游戏更具趣味性，本作除了有众多选手供选择外，还可以由大家自己对角色进行设定。





游戏编号	0260
英文名称	Nobunaga no Yabou - Shouseiroku
中文名称	信长的野望 将星录
游戏公司	Koei
游戏版本	日版
发售日期	2005-12-22
游戏容量	303 MB
游戏类型	SLG

究竟谁能为乱世打上终止符。通过《将星录》，玩家将通过自己的选择和谋略写下答案。约600名战国人物以及40多座历史名城在游戏中登场，从1551年至1582年之间四个关键时间段的剧本选择，这些都大大满足玩家天下布武的襟怀。固国方可平天下，这是亘古不变的真理，游戏对内政设定的重视程度丝毫不亚于战争方面，水田的开垦、城廓的改造等，这些都将为战争打下坚实基础。之后，便在PSP的宽屏上感受满溢的战争激烈感吧。





游戏编号	0262
英文名称	Zero Shiki Kanjou Sentouki
中文名称	零式舰载机 征空王
游戏公司	Taito
游戏版本	日版
发售日期	2005-12-22
游戏容量	462 MB
游戏类型	STG

这个游戏或许会在玩家中引起很多争议。对于一些不当的历史进行正面化描述，以此来牟取商业利益，这种情形也不是一次两次了，不过是非曲直自在人心，如果您对该类游戏感到反感，那么无视即可，但如果你仅出于军事上的兴趣研究，那么大可过滤掉游戏中历史要素，体验一下这些被称为“会转弯的炸弹”也无妨。总之，做人要厚道，做游戏同样也要厚道啊。好了，吾辈在此也不便再多言，以防怨念缠身，阿弥陀佛……





游戏编号	0263
英文名称	Super Robot Taisen MX Portable
中文名称	超级机器人大战 MX 携带版
游戏公司	Banpresto
游戏版本	日版
发售日期	2005-12-29
游戏容量	1.20 GB
游戏类型	SRPG

PSP《机战MX》完全继承了04年PS2上同名作品的精髓，豪华的魅力作品和角色组合，3D地图构建展示出不同地势的起伏特点，忠实原作的各种华丽必杀技、合体技震撼再现，机体改造、机师培养系统让人乐在其中……其实对于“《机战》系列”，完全无需再打任何的广告，每作试探性的改变总能围绕着相对稳定的品质进行。针对PSP的电源供给问题，游戏特别设定了省电模式，该模式将关闭CG和BGM以减少耗电，支持更长游戏时间。





游戏编号	0264
英文名称	Shin Megami Tensei - Devil Summoner
中文名称	真女神转生 恶魔召唤师
游戏公司	Atlus
游戏版本	日版
发售日期	2005-12-22
游戏容量	390 MB
游戏类型	RPG

SS上经典的移植！至今还记得当时为游戏中那种诡异气氛而颤栗的感觉。不过该游戏最大的贡献并不在于自身品质的出众，而是为其完美的续作《灵魂黑客》做了很好的铺垫，无论是制作技术上还是游戏各方面都是如此。这次PSP版的移植度可说是达到120%，首先增加了难度选择，“恶魔全书”的搭载让游戏更灵活，支持普通显示和宽屏显示，随时存档功能弥补了PSP电源问题，最后，隐藏迷宫中新BOSS的追加激发玩家挑战欲。

文/梁宽
责编/Cotolo



“忍”影诡秘 和风袭来 Shinobi原声大碟赏析

专辑名称：Shinobi Original Soundtrack
发行年份：2002年
所属流派：GAME
作曲：簑部雄崇，熊谷文惠，濑津丸胜，前田龙之，中川辉彦



曾经使数百万人击节叫好，销售成绩斐然的SEGA名作《Shinobi》在PS2出现之后更是让无数喜欢忍者风格游戏的FANS为之疯狂。该作秉承了SEGA动作游戏操作简单、动作干脆利索流畅无比的特点，特色系统“杀阵”的启动简单而爽快，使得主角秀真的种种动作演出具有相当的观赏性，强调完全的动作的快感。不仅如此，旋律流畅、节奏感十足的游戏配乐更是在玩家群中留有极高的口碑。这次给大家带来的《Shinobi Original Soundtrack》的赏析，让那些听过或者没听过该专辑的朋友从另一个层面全方位感受《Shinobi》的游戏音乐内涵，同时也可以借此机会了解一下相关的日本音乐。

专辑背景

《Shinobi》当时是由SEGA子公司Overworks负责开发制作，而游戏配乐则交给了ULF唱片公司旗下的邦乐子会社Sten och Flod（简称SOF）负责。这家不算太有名的会社是以经营绝版名盘复刻及邦乐作曲为主，但当时也并非是初次涉足游戏配乐。在《Shinobi》之前，SOF还接手了SEGA《GT2002》的作曲，并发行过有关《拳皇》的原声大碟《The King of Fighters Neowave Original Sound Track》。这张专辑的21支曲子由5位作曲家分别完成：熊谷文惠（曲目：2、9、12、15），濑津丸胜（曲目：3、17、21），中川辉彦（曲目：6、8、10、11、14、18、19），前

Shinobi

田龙之（曲目：4、5、7、13、16），簑部雄崇（曲目：1、20），而濑津丸胜则是几位作曲家当中的核心人物，正是他的独特构思才最终决定了整张专辑的风格走向。尽管作曲人数较多，各人所做的曲子也较为分散，但整体风格上却保持着高度统一且极具水准。一开始，Overworks 方面希望能大致在乐曲中体现出“纯和风”来映衬古代忍者飘忽不定的行踪，但濑津丸胜认为此要求过于暧昧，于是便提出“和洋折衷”的作曲方案，即以传统和乐器演奏主旋律，辅以反差鲜明的电子乐混合，这种邦乐与洋乐的统一也便演化成为最后我们所听到的风味独特的《Shinobi》配乐。专辑以“和”、“洋”文化的并存与渗透，给人很大感触。而与《Shinobi》相比，《Kunoichi》（女忍）因为世界观的转变，音乐风格上也趋向纯洋乐化的现代感，如果说《Shinobi》音乐的和洋比例是 7：3 的话，《Kunoichi》则大概保持在 2：8。虽然整体上似乎缺乏了《Shinobi》的那种惊艳度，但有几曲也足以算得上是上乘



日本古风的回归



整张专辑日本风味十分浓厚，当中涉及到的音乐风格和乐器种类也十分丰富。在带领大家进入奇特的忍之世界欣赏那些魔幻旋律之前，我觉得有必要向大家介绍一下专辑当中出现的音乐风格类型以及演奏所使用的主要乐器，好让大家不至于“迷失方向”（笑）。《Shinobi》专辑当中主要运用了日本古代音乐当中的神乐和宫廷音乐“雅乐”。关于日本的古代音乐，没有多少考证。在最古老的文献《古事记》中，关于古代音乐的记述大多与传说有关。从古代遗迹的发掘中，也几乎没有得到能证实有关当时情况的资料，因此，难以想象几千年前的古代音乐的状况，但根据记载，神乐可能是最古老的音乐。《古事记》中所记的《天之岩屋》的神话，的确是与音乐有关的故事。天照大神（太阳女神），由于素戋鸣尊（海之神，同时也是暴虐之神）的恶作剧，一气之下藏身到天之岩屋中，于是世上突然成为一片黑暗。众神相聚，商量出对策，由于天钿女命（日本神话中的女神）在岩屋前跳舞，众神伴唱，开始了热闹的神乐。天照大神对陌生的声音感到奇怪，稍稍推开了岩屋的石门向外观看，这时，天手力男命趁机将天照大神拉出岩屋。这时，在神武天皇元年，举行加美真手命的安魂祭典时，使猿女君演出神乐，从此便成为惯例以至于今。自此以后，在宫

廷中及神宫、神社的仪式和祭典中，开始使用神乐。因此神乐本应该按原始的形式流传下来，但是，因为从最初就没有正确的记谱法，以致在长时期的历史演变中，有失传者也有变形者，各地方和各神社的神乐，在内容上便出现了多少有所不同的情况。一般说来，神乐由人长，神乐人及歌人组成。



在日本流传的古乐之一是雅乐，这也是《Shinobi》这张专辑当中所占比重较重的音乐风格。雅乐是从中国和朝鲜传入的，其中以三韩乐传入最早，大约是在一千五百年前。日本的雅乐本来是输入的外来音乐，但中国的雅乐早已绝迹，朝鲜的雅乐经过长久年代也已变形，与此相反，唯独日本在宫廷及神宫中，保存下了当时整理成为日本式的雅乐，而且原封不动地保留至今。雅乐的“雅”实际上代表了整个日本邦乐的精神境界，这在一定的意义上十分类似日本茶道，日本茶道中所追求的精神境界归纳起来有“和、敬、清、寂”四个范畴。日本邦乐同样追求这种感官的美与精神的美相融合的境界。

篠笛：和中国的竹笛不同的是没有笛膜，声音并非像竹笛的圆润饱满而是略带沙哑的悠远，是整张专辑的灵魂乐器。

笙：长约80公分，由带有簧片的十五根细竹管与两根装饰管束扎而成的笛子，能够奏出六和音，主要用于雅乐。

“和”指“调和、平和”等，即与自然保持和谐以及人与人之间的谐和关系，这也正是自称为“大和民族”的日本民族的凝聚力之所在。所以其音乐表现出平和、中庸、自然的特点。音乐不重对立的矛盾冲突，很少戏剧冲突。

“敬”就是“礼”，这是受到了中国儒家“礼乐思想”和佛教文化的深刻影响的结果，他们注重个人的精神修养，日本音乐中规中矩的表演，一板一眼的程式化套路正是“敬”的表象，具有一种强烈的伦理主义和神秘主义的色彩。

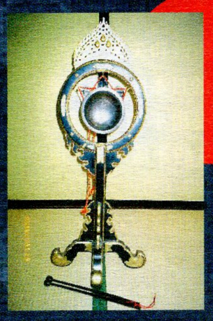
“清”则是“清洁”，指“心的清洁”，纯净的音乐可以洗涤、净化人的心灵。所以其音乐中音阶结构简洁，多为5声音阶，旋律质朴、少装饰，多使用单一的音色，非和声性的音乐。

“寂”意“寂静”，它包含着清寂、暗淡、和简朴等涵义，与禅宗文化有着密切的联系。所以日本音乐总给人以“静”的感觉，以“静心”来“净心”。音乐速度大多比较慢，散板节奏多，即使是有律动的节奏，也比较简朴。

这些令人陶醉的音乐离不开乐器的演奏，尽管日本古代音乐使用的乐器十分独特而且种类也十分丰富，但是《Shinobi》专辑当中所使用的乐器也基本上包括了以下的经典乐器。



太鼓：日本太鼓是一种有千年历史的鼓乐，种类也很多（其中包括胴长太鼓和平太鼓等）。舞台上，大大小小的鼓排出来，演奏者个个打扮得英气十足，他们用整齐的动作，演奏出不同的节奏，非常振奋人心。



钲鼓：和乐器中的小型金属打击乐器，鼓面为金属制，音色清脆明亮，因为相信它的声音有镇魔之用，所以常在神道教的仪式中出现，不过也被歌舞伎和雅乐所使用。



三味线：中国三弦的日本变种，用于歌舞伎、文乐以及其它各种演艺，琴长约100公分。

筝：演奏时演奏者坐在照片前方右侧，用系在右手的拇指、食指和中指上的琴拨在13根弦上进行弹奏。除了筝合奏以外，它还用于其它各类现代音乐。

琵琶：四弦乐器，使用琴拨（上右）进行弹奏。除了与筝等乐器进行合奏外，还用于宗教仪式的乐奏以及现代音乐演奏。长度约为95公分。

另外，薄拍板、木拍子、木鱼等打击乐器也使专辑的古风感增色不少。木拍子、木鱼想必大家都很熟悉了，这里就不加以介绍。而薄拍板相信大家都比较陌生，它是用线绳将数十块薄木片缀在一起而做成的打击乐器，双手握住两端（与肩宽同样幅度），然后向内侧弯拢合击木片以发出音声，多用于民俗演艺。

SHINOBI 世界奇幻之旅

之前花了这么多笔墨跟大家介绍了相关日本音乐和乐器是为了给大家做个铺垫，好在之后的专辑赏析中能更加全面的体会到《Shinobi》的配乐精髓。那么就请大家跟随音乐的开始一起进入这一奇幻旅程吧。



随着一段略带沙哑的篠笛声出现，游戏拉开了序幕。接受拯救东京命运的“忍”终于在30天后出现于魔都之内，他就是忍者一族（胧族）的首领秀真。作为曾经数度拯救人类的神秘忍族，世人对于胧族的存在却全然不知，秀真作为胧族的新一代最强战士便理所当然的肩负起再度拯救世人的任务。在充满古风感乐曲的伴奏下，主角秀真披着红丝巾登场，肩负着使命开始了冒险旅程。作为与游戏同名的主题曲《忍》，它的风格定位为整个游戏世界观的烘托起到了决定性的作用。当玩家进入游戏菜单的时候会发现背景音乐跟主题曲十分类似，没错，这正是《忍》的混音版，相比主题曲节奏变得较为缓慢，但它却是一首较为纯正的和风邦乐，此曲通过人声的单音咏唱和木鱼声的点缀显得神道教风味十足，通过和乐器篠笛以及三

味线与打击乐器胴长太鼓、平太鼓以及钲鼓的相互配合，使得曲子整体上弥漫着一股悲怆之感。一段笙的吹奏带着诡异的神乐唱词出现似乎预示着主角冒险之旅危机四伏，这首神道教味道很浓的曲子恰恰正是过渡到第一关的背景音乐，它的出现暗示着神教仪式背后的不安定因素，然而，秀真的宿敌“苍蛟龙”也出现于此时的东京，他与东京市内发生的一切有着神秘的联系……



当一曲动感十足电子乐响起时，秀真踏上了第一关的征程。这首“变貌”是让我为之震撼的曲子，当我听过之后就基本感受到了整个游戏的配乐风格，同时也颠覆了我对传统忍者游戏配乐的认识。它依靠电子乐丰富的层次感体现出流畅的节奏，从而带动了玩家身上每一根神经，清晰有力的节奏感与秀真忍者的特性配合得天衣无缝。灵魂乐器篠笛声的缥缈也削弱了曲子的金属感，使得曲子倾向于和风味。就在这“一和一洋”的交错演奏中，秀真见到了第一关的Boss苍蛟龙，也就是主角的同门师兄守恒。与守恒同名的这首配乐在“情感”的把握上控制得十分独特：从“急促”到“悠扬”再到“压抑”，这三次音域过渡无不都是围绕着守恒自身情感的变化来展开，由此可见作曲家前田龙之拿捏角色的尺度十分得道。

秀真打败了还未揭示真实身份的苍蛟龙之后，来到了充满了神道教古风观感的古风神社。由于这关的各类敌兵和式神充满了神道教的风格，所以在曲风上也发生了明显的变化。在沿袭自传统邦乐，和风依然很重的前提下，背景音乐趋向一种神秘的紧张感，犹如一根绷紧的弦，让玩家在游戏中有种胸闷的感觉（我想是合成器的特殊合成效果造成的吧），在精神压抑的情况下进行游戏。当秀真冲破敌人的重重封阻之后与胧之里上忍Boss战的那首专用背景音乐“忍领”才是堪称《Shinobi》这张专辑中的经典配乐，这首曲子被业内乐评人士称为“和洋的完美统一，专辑配乐理念的凝缩”。大家细听之后会发现该曲的开头过渡部分的编曲与《街霸》中“Honda（本田）”的背景音乐风格颇为类似，只是前者运用了筝和爵士鼓作为音效辅助，而后者则是以篠笛为主音乐器的纯和风配乐。如果说作为主题曲的“忍”展现的是主角秀真

的整体风格形象的话，那么这首对阵同门师兄弟时响起的持续翻腾的旋律“忍领”则是代表着深陷宿命被迫而战的胧之里当时纷乱复杂的内心世界。作曲家前田龙之在和乐器与洋乐器的交叉运用中能可以把当时的情景体现得淋漓尽致，这不能不让



人佩服。

结束对胧之里上忍 Boss 战，游戏场景就转到了第三关作为现代舞台的迷宫地下街。背景音乐与之前的节奏明快的风格又有了更进一步的改变，游戏气氛顺着音乐节奏的加快逐渐紧张起来。太鼓和爵士鼓则成为烘托这种紧张气氛的主角。而第四关“炎热地狱”的背景音乐在曲风上与之有异曲同工之处，同样具有较强的节奏感。只不过在开始部分加入了人声咏唱，主旋律部分由三味线弹奏，偶尔响起古朴的篠笛声配合人声的单音咏唱，古风感由此而生。当秀真对式神Boss战的背景音乐“化神”出现时，更是将之前的紧张刺激升华到一个新的高度。这首相当有魄力的曲子完全是以管弦乐为主要伴奏，高低配合相得益彰。与 Boss 对战的配乐一般节奏明快但气氛表现却相当紧张，加上游戏本身难度偏大，如果玩家控制不好思想情绪一旦受到曲子的感染，精神上就会更加压抑和浮躁，这基本上就是在不断的给玩家施压，不能正确调整心态和熟练掌握杀阵的话，整个大脑都会深陷于音乐营造的不安真空之中最后全盘崩溃……我曾经就是因为游戏的难度偏大而常常抓狂（笑）。

至此，专辑的曲子已经赏析过半，我们可以发现整张专辑的风格定位在几位作曲家的配合中得到了高度统一，但每首配乐都有各自的特点，并不拘泥于单一的乐种和乐器的实现，而是根据每一关的游戏场景和 Boss 特点来量身定作，让之前濑津丸胜提出的“和洋折衷”作曲方案得以最大限度的体现。

从第五关开始，背景音乐在激烈程度上明显降了一个台阶，从而逐渐转向阴柔化。尽管电子乐与爵士鼓的出现也给这首“浊涡”带来了些许金属味，但毕竟是被和风给压了下来，三味线和木拍子有意将节奏结合得舒缓些，再配合篠笛声的“从中作梗”更是加重了该曲的阴柔效果。玩家也不必一直绷紧着神经游戏，乘机给自己个喘息的机会吧。当秀真遇到由神道教阴阳师产土蛭户（东京大地震的始作俑者，真正的幕后黑手）启动的大型人形兵器之后，又不得不投入到紧张的战斗中。这首“八面王”从沉重的太鼓配合神道教仪式的咏唱过渡到由管风琴乐吹奏的西洋唱诗班风味，给人似乎置身于教堂中聆听神父唱词的洗礼。很难想象 Boss 的专用配乐会将多种元素混合得如此高水平，看来前田龙之在邦乐和洋乐的创作技巧上造诣颇深。

随着漫天的樱花随风飘散，主角秀真来到了和式园林。那忽然出现的篠笛声就像是一道道魅影掠过，仿佛可以瞬间将花瓣无声



息地划开，深沉且悠远。这首第七关A贪狼的背景音乐“宽荣寺”的节奏极为缓慢，与樱花成片落下的凄美感切合得恰到好处。木拍子、篠笛、太鼓、筝甚至是沙锤和钲鼓都被运用到了全曲的和声之中，重复不断演奏出《Shinobi》的中心旋律。女主角之一朱刃的主题音乐配合着男声单音咏唱、篠笛和弦乐高低错落强弱错综的变奏，对朱刃纷繁复杂的心境渲染之强更是让人叹服，混合着憧憬与彷徨的伤感情绪也通过高潮的弦乐旋律体现的淋漓尽致，伴随着秀真的最后一刀，朱刃倒下幻化成无数紫蝶向四周散去……此情此景仿佛在诉说着一出华丽的悲剧……



秀真在经历多重困难险阻之后终于见到了最终形态的苍蛟龙，他毕竟是秀真的同门师兄，对付起来也绝非易事，就连主题音乐“苍龙”都是那么跌宕起伏。从一连串的电子效果音与定音鼓相结合使风格显得更加压抑诡秘，到电吉他的出现将背景音乐的旋律明朗化，无不将曲子辗转翻覆的旋律展现成守恒本身的感情变化。终段爵士鼓节奏又慢慢趋于缓和，同时还出现钢琴低音部分的伴奏，似乎一切不确定因素都将在瞬间爆发……当最终Boss产土蛭户的主题音乐出现似乎将之前所有的不确定因素都明朗化。由于曲名上因为和邪马台国女王卑弥呼很接近所以极富神道教韵味，给人以神道用语的联想，但实际则是产土蛭户的一种汉字写法，“卑瑠呼”的正体所指就是蛭子神，最终战一开始是没有任何音乐的，等到打破了产土蛭户的结界之后，这支“卑瑠呼”才骤然响起。整首曲子大量运用了和乐器：篠笛、木拍子、薄拍板、太鼓、筝，而洋乐旋律的表现手法也相当精湛，高潮段落的钹则犹为有魄力，全曲可以称得上是《Shinobi》音乐的终极表现形态！

整张专辑中还有一首曲子名为“回想”，它并不是游戏关卡当中的配乐。那是一首很抒情的配乐，主要由篠笛吹奏，背景音由合成器的效果音作为音域辅助，整体音色明亮悠远，音乐画面呈现出一幅日落黄昏下孤单人影的场景。作为已经失去了所有族人的主角秀真回忆场面的背景音乐，每个细节都透露出无尽的悲伤情绪，让我们静静聆听这首充满忧伤、哀思的曲子来感受主角当时的心境吧……



随着那段神乐中的男声咏唱的结束，整张专辑的“播放”已经落幕。合上CD，闭上双眼，日式和风不时在耳边环绕，脑海里浮现的都是游戏中一幅幅经典场景，似乎感觉到每一首曲子都在述说着一段故事。尽管音乐已经结束，但关于忍者的种种故事和传说还在继续……忍者若没有打斗、战斗，就有负一生身为忍者的使命，他们最终只能做个影子。但他们从头到尾不变的信念、始终如一的深情和贯彻的行动，让人不禁深深感动，即使最后付出的是生命，亦无怨无悔，我想这就是人们印象中所谓的“忍道”吧。

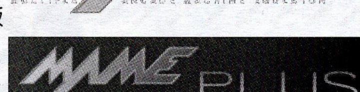
Emulation News Corner

模拟速递

炎炎夏日将至，大家就在家避避暑，玩玩模拟器调节一下心情吧，近期值得关注的东西还是挺多的，仿佛模拟器的夏天也快到来。

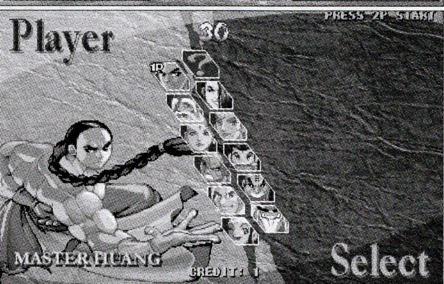
模拟器篇

MAME 0.105 依旧庞大



本期的模拟速递依旧从MAME开始，经历了大约半年的时间，MAME从0.100更新到0.105版本，版本的提升虽不大，但是容量的增加却是惊人的。这里说的容量，指的是支持的ROM容量，随着新的一年到来，MAME的一年守则生效，众多发售日期大于一年的NEOGEO游戏开始被加载到模拟器的驱动中。NEOGEO游戏ROM的容量普遍都比较大，一旦解除模拟期限开始被加载到MAME游戏驱动列表中，这也是近几个版本MAME的ROM发布容量开始剧增的重要原因。实际上这些NEOGEO ROM并不是什么新鲜东西了，早在这些游戏的ROM被破解的时候，我们就用非MAME的其它街机模拟器比如KAWAKS、NEBULA或者一些修改过的MAME来运行过了。只不过当然它们以正式游戏驱动被加载到MAME当中的时候，其意义就不再是单纯的玩了，标志着这些游戏被列入到MAME这个庞大的游戏资料库中，作为世界上最大的街机游戏模拟博物馆中的一员，其意义是非凡的。话说回来在MAME变得越来越庞大的现在，谁还会在每个版本更新的时候将每个新支持的游戏坚持玩上一下。而且现在更新的游戏并不是每一个都是新支持的驱动，很多的都是以前一些老游戏的克隆版本或者是不同语种的版本，不再像以前那样经常能够给测试者以大作支持的惊喜了。





收集和整理最新的ROM成了现在MAME更新给我们的最大支柱，然则即便是在ROM收集上面，MAME也不再如以前那样顺利。由于最近几个版本MAME的核心变动较大，导致源代码大量变动，有

几个内部的版本甚至无法用源代码生成的 EXE 执行文件制作相应的校验文件。而在生成的校验文件当中，也时常会出现一些细微的错误，比如某个 ROM 的 CRC 并不存在，但却存在于校验文件中，某个 ROM 已经确定了 CRC 值却迟迟没有在网络上放出来，有时候直到下一个版本这些错误才得到修正。所以收集 ROM 的朋友不能像以前那样追求到完美的 0 MISS（一个不少），而是经常出现缺少少数几个 ROM 的 BEST MISS 状态（指的是当前最全的收集度，缺少的那些 ROM 还没有放出来）。MAME 在向着另一个新的台阶过渡的同时，其精确程度也在逐渐受着不同程度的考验，然而作为收集者和支持者的我们，能够做的只有静静的观察和等待这一改变，等待 MAME 再一次给我们带来新的惊喜。





SSF 完成 SS 模拟目标

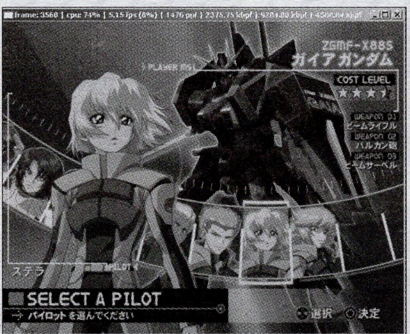
SS 模拟器 SSF 最近好调频频，模拟器的整体素质已经得到了广泛认可。目前最新版本是 4 月 23 日发布的 0.07 BETA R4 版，其产生本质性飞跃的版本，是一个月前发布的 R3 版，大量游戏在模拟的时候出现的不规则色块贴图纹理得到修正，光明力量三部曲、超级机器人大战 F 等游戏都能够比较精确的模拟了。经过长时间的休整和改进，SSF 这个最早的、最简陋的 SS 模拟器，已经拥有了一套完备的模拟器用户界面和方便的操作设置菜单，加上其得以傲视同类模拟器的超强兼容性，我们可以毫无顾忌的宣布，在 2006 年，SS 的模拟终于迈出了坚实的一步。





PCSX2成为本月模拟焦点

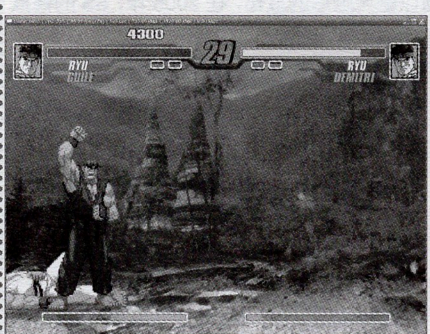
4月初，万众期待的PS2模拟器PCSX2终于放出了0.9版。原定于3月底发布的PCSX2新版，被作者拿到了FAST-NU软件博览会上去展览，还鬼使神差的拿到了个大奖，现场有200多人参与了相关的评测工作。之后作者又将模拟器作了细微的改进，还为了避开4月1日这个特殊的日子，0.9版最终于4月3日正式对外公布。

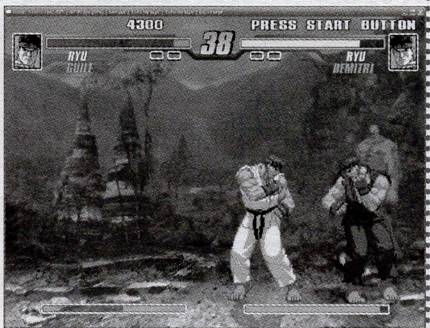




PCSX2 0.9版发布之后，顿时在模拟界掀起了一股PS2游戏模拟测试讨论的狂潮。拥有PS2 ISO和游戏光盘的网友纷纷拿出自己的收藏来对模拟器进行了全面的测试，发表了众多客观的评论。就作者和内部测试团体提出的，该版本会有很大程度的速度提升这一点上，经过实际测试我们不难发现，模拟器在对2D和3D游戏的模拟上，会有很大的速度差异后者的模拟速度提升并不明显，而前者相对于以前的版本来说确实是值得飞跃。当你拥有一台2G以上（或者接近2G）的CPU，512或以上的内存，还需要一块不是很差的显卡，才能胜任这个模拟器的测试工作，像笔者的MX400显卡运行起来就吃力得不行。

在模拟器发布之后，出了众多的评测报告，还有模拟器后继的补丁及修正相关陆续跟进不少外国朋友在论坛上发布了大量的PCSX2用补丁文件，有些是破解某些游戏的开机代码使其能够顺利地在模拟器上通过并运行的，而有些则是可以让模拟器在某些游戏的运行过程中强制跳过某一段（往往这一段在模拟的途中会死机或者出什么问题），为的就是让模拟器的潜力得以大限度的发挥。如果你想了解该模拟器的详细信息，请阅读本期的模拟聚焦

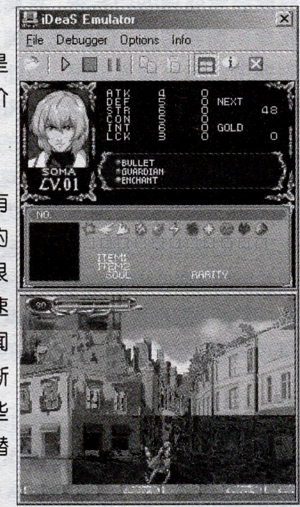


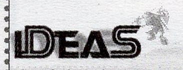


MISC 篇

NDS 模拟器火热袭来

NDS 的模拟器目前受关注程度非常高，究其原因也就是NDS 主机及软件的热卖造成的。不过 NDS 的模拟器就现阶段来讲，很多东西都还为时过早。



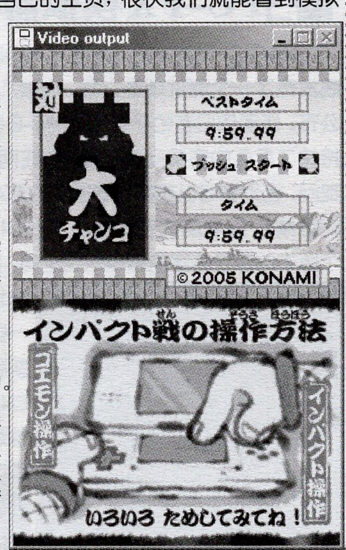


现在存在的 NDS 模拟器当中，有三款是曾经被大多数人关注的，最早的 iDeaS 目前更新缓慢，虽然能够运行很多商业游戏 ROM，有的甚至能够进入游戏中，但其更新的速度往往让人感到力不从心，随着 NDS 各式各样的花边新闻一拥而至，iDeaS 这个曾经红火了一阵子的 NDS 模拟器渐渐被人们所遗忘，作者的官方主页上草草的几个框架和一些专业术语的更新日志难以让人产生亲切感，但愿作者是在潜心开发所以疏于更新，这样还令我们有所期待。

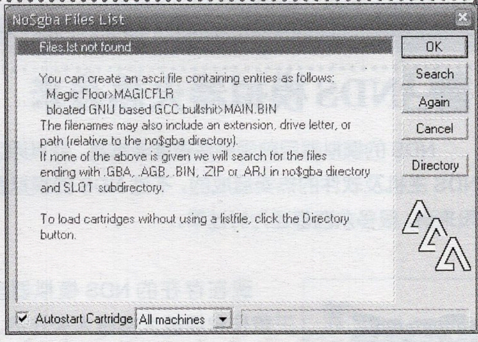
DeSmuME
Nintendo DS emulator

DeSmuME 是法国人 Yopyop 开发的一个完成度仅次于 iDeaS 的 NDS 模拟器，不过前几个月迫于法国对模拟器相关法律条令的压力，作者被迫放弃了这个计划，还因此丢掉了工作。因此，DeSmuME 暂时成为了历史。不过在上个月初，另一个不知名的小组接替了 DeSmuME 的开发工作，他们将模拟器的源代码很好的吸收并决定接受这项尚未完成的计划，该小组正式命名为 DeSmuME Team，并且在著名的源代码共享交流空间 Sourceforge 上面建立了自己的主页，很快我们就能看到模拟器的最新进展了。

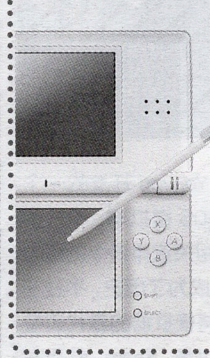




最后一个要说的 NDS 模拟器是 Dualis，这个模拟器的更新很及时，到现在为止已经发布了 20 多个版本，作者在官方主页以及自己的 Blog 都有大量的更新日志，对模拟器的开发和改良表现出了极高的热情。不过从其更新的履历来看，作者并不急于将模拟器推向众人关注的焦点，而是一步一步将需要做的优化、新功能的加入和支持做到位，再考虑对商业游戏 ROM 兼容性的提高，用模拟器来玩游戏，毕竟不是最主要的。所以到现在为止，我们看到的 Dualis 图片大多数都是在运行一些 DEMO 程序的时候截取的，也许正是这样的开发态度，会让 Dualis 成为一个了不起的 NDS 模拟器也说不定。



NOCASH，是 MARTIN 这个德国人要对外界展示他的模拟器软件的时候经常强调的口头禅，其具体含义就是不需要花钱、仅仅凭热情就能玩到他所做的这些模拟器，为此他还将 FREEWARE 改为了 FUNWARE，为的是告诉人们玩模拟器最大的目的就是开心。然而事实上了解 MARTIN 这个人的话，我们会很清楚这是一个实力和脾气都巨牛的模拟器作者，他对一些模拟器现状所做出的尖刻的评论足以令我们深思。而其开发的模拟器往往带有大量隐藏的高级功能，这些功能都是给调试、开发人员使用的，要使用到这些功能，就不能 NOCASH 了，而是必须花钱买到具备高级功能的正式版本才行。



作为模拟器作者，MARTIN 的实力可谓数一数二，而作为普通玩家的我们，只需要关注其模拟器的进展和改进就行了。在最近发布的 NO$GBA（$ 就是 CASH 的简写）新版中，MARTIN 悄悄地加入了对 NDS BIOS 的支持，还提出了一些对 NDS 3D 模拟方面独到的见解。回想之前的一些的 NDS 模拟器，只要使用过就能看出，目前 NDS 的模拟仅仅停留在 GBA 模拟器的阶段，只要一遇到需要显示 3D 效果的画面，基本上模拟进程就无效化了，因此如何突破 NDS 3D 模拟这道关卡，是 NDS 模拟的瓶颈所在。而且还有 NDS 硬件加密这道难题没有完全解决，NDS 的模拟之路，还很长很长……

PC-FX 模拟器将成为下一个关注目标



MAGIC ENGINE FX 这个 PC-FX 模拟器自从去年年底发布了一个测试版本之后，连续几个月都没有什么消息公布。作者依旧在忙于他那些 PC-E 和 PC-FX 的测试以及持续了很久的有奖问答活动（即在网页上发布游戏的相关提问，答对者可以获得作者寄去的游戏光盘，这项活动一直在继续）。随着测试者的增多，MAGIC ENGINE FX 第一个版本的游戏兼容信息越来越全面，作者称他最近非常忙，论坛的服务器也遇到了一些问题需要升级解决。但是大家的支持给了他很大信心，新版的发布会在两个月内公布，相对第一个版本，MAGIC ENGINE FX 的下一个公众版本将更为出色，喜欢 PC-FX 游戏的朋友是时候开始了解和收集游戏 ISO 的信息了。

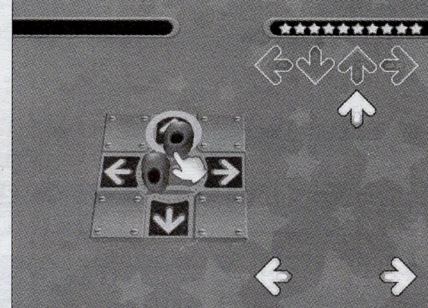
Game	Status
Aa! Megami Sama	work (missing graphics layer)
Akazukin Cha Cha	GOOD
Angelique Special	GOOD
Anime Freak FX 2	GOOD
Aruberea's Maiden	work (missing graphics layer)
Blue Chicago Blues	GOOD
Boundary Gate Daughter of Kingdom	does not work
Chip Chan Kick	work (graphics problem)
Comic Road	GOOD
Dragon Knight IV	work (menu problem)
Fire Woman Matoi-Gumi	GOOD
Fushigi no Kuni no Angelique	doesn't work
Queens of Queens	does not work
Yuna FX	GOOD

61%	are emulated perfectly or near perfectly
16%	work but have important graphics glitches
23%	do not work

NGC模拟器陷入低迷

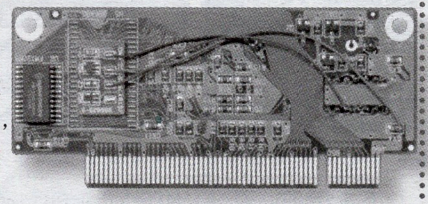
Dolphin这个NGC模拟器最近更新了几个版本，不过在大家最关心的模拟器运行速度上，还是没有明显的改观，最新的1.03.2 BETA版本似乎比以前更慢了，随之推出的一个模拟器专用手柄插件NJOY也没多大亮点，该手柄插件只支持手柄输入，并且只能承认1P的操作输入，所以说想玩NGC模拟器的朋友还得等等。

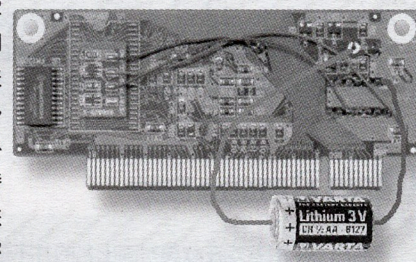


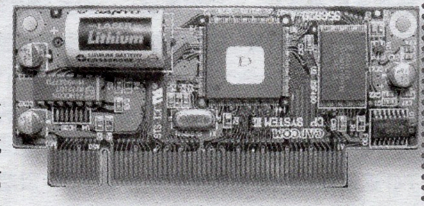


CPS-3模拟何时到来

一直以来CPS2Shock都持续给我们带来CPS系列基板模拟的惊喜，现在随着CPS2游戏的模拟慢慢成熟，CPS2Shock的老大Razoola开始将目标转移到了CPS3基板上面，目前基板的加密破解还没有多少头绪，不过Razoola最近花了几个月的时间看了一下基板的电池供电部分。他认为CPS3基板和CPS2基板的电池供电系统大同小异，保持连续的加密信息供给将由电池部分来执行，一旦解密失败主板的电池电源就会切断从而烧毁。通过多方的讨论和研究，Razoola学会了用自己的外界电池替换掉主板上的供电系统，这样保持持续供电便更加稳定，对于今后的破解工作提供了很好的技术条件。然而至于CPS-3的解密何时能完成、又何时才可能有CPS-3的专用模拟器、CPS-3的驱动何时会提交给MAME，我们又何时才能在模拟器上玩到街头霸王3，类似如此的问题，恐怕上帝都无法回答，不过好歹有个盼头了，向来行事低调的Razoola凭借着对CPS基板一直以来极大的兴趣，相信会有所突破的，我们默默的支持他就是了。









文/模拟地带创作室/绿茶
责编/Cotolo

ROMS UPDATA....

每期ROM发布加油站

从本期开始，我们将给大家介绍最近一段时间内在网络上新发布的一些 ROM，这些 ROM 都会收录入光盘内，我们也希望通过这种形式，大家可以慢慢完善自己的 ROM 收藏。由于是初次尝试这种形式，所以难免会有各种各样的问题和不足，大家如果有什么好的意见和建议，也可以发信到杂志邮箱给我们提出，杂志的信箱是 ezmag@163.com。

ROM 命名规则

以一个游戏 ROM 为例我们来看看它的命名规则以及每一部分的参数所表示的含义

Simple DS Series	(J)	(M2)	(v1.1)	
游戏英文名	(游戏语言)	(附加参数1)	(附加参数2)	...

游戏语言对照	
C	中文
E	欧洲
F	法语
G	德语
I	意大利语
J	日语
NL	荷兰语
S	西班牙语
U	美国英语

附加参数	
M	多语种[比如M2代表该游戏包含两种语言]
V	游戏版本[比如V 1.1代表该游戏是官方发布的1.1修正版本]
Unl	非官方授权发布的游戏
Beta	个人自制的游戏

注意：非官方授权发布的游戏与个人自制的游戏不同在于前者虽然未经授权，但已经制成了成品在市面上销售，而后者尚处于制作阶段没有推向市场，只是在网络上发布。

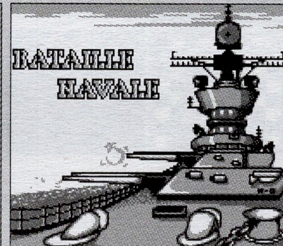
本次介绍的，是 NO-INTRO 小组在近一个月内 DUMP 的家用机游戏 ROM，全部 ROM 于 2006 年 4 月 10 日发布，都是些以往游戏的重新 DUMP 版本，以及一些发售了许久却一直没有卡带来源的游戏，NO-INTRO 小组的主要成员以意大利、德国、英国、荷兰等地的 DUMPER 居多，所以这次发布的大都是欧版或者泛欧洲语言版本的游戏居多。

GB Game Boy

黑白 GB 的游戏在欧美方面出名的并不多，基本上都是清一色的动作过关类。欧美人喜欢那类横板过关，一个攻击键一个跳跃键就够了，GB 的按键刚好不多不少。如果再附上某某动画的故事背景，这类游戏一般都卖得不差。这次发布的游戏当中有一个知名的老牌过关游戏，来自于 CAPCOM 的希特勒复活。这个游戏可是单人动作过关类游戏之中的经典，虽然 GB 机能所限画面显示上有点缩水，但飞钩的灵活运用还是看得出游戏的精髓所在，是值得一玩的好游戏。笔者直到去年才在朋友那里看到该游戏的 GB 卡带，原来以为除了街机和 FC 这游戏就已经没有其它机种版本了，没想到啊没想到，这次发布的是欧版，会一些英语的人应该对这个游戏的剧情不成什么问题。

Lingo 是一个教你学习各种方言的游戏，这类游戏做在手掌机上面就很能体现主机的特点了，目前很多 NDS 游戏正是借着这个优势迅速走红。巴泰利海军是一个标准的欧式战棋类游戏，不大适合东方人口味，喜爱这类游戏的人可以试试。

英文名	中文名	版本	多语种	类型	游戏人数	容量	发售	公司	推荐度
Alfred Chicken	阿尔弗雷德小鸡	欧版	-	动作类	1人	1M	1993年	TWILIGHT	★
B.C. Kid	B.C.小孩	欧版	-	动作类	1人	2M	1992年	HUDSON SOFT	★☆
Bataille Navale	巴泰利海军	欧版	4种	战棋类	1-2人	1M	1998年	INFOGAMES	★★
Bionic Commando	希特勒复活	欧版	-	动作类	1人	2M	1992年	CAPCOM	★★★★☆
Lingo	方言	欧版	4种	其它类	1人	1M	1993年	ALTRON	☆
Reservoir Rat	储水池老鼠	欧版	5种	动作类	1人	2M	1998年	TAKE 2	★

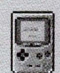













GBC Game Boy Color

这次发布的 GBC 游戏中，除了几个重新 DUMP 的老游戏之外，大部分都是一些非官方授权的游戏。这些游戏实际上游戏性都还不错，而且都已经发行了卡带，如果你人在欧美，在市面上都可以买到。通过测试这些游戏，我们可以看到它们的共同特点，那就是它们都来自于同一个制作小组 ROCKET GAMES。ROCKET GAMES 这个小组成立于 1999 年，制作了多款 GBC 的非官方游戏并推出市场，然而在网络上却很难查找到小组的相关消息，不知道 NO-INTRO 的成员们是怎么找到相关的卡带来 DUMP 的。虽说是非官方授权游戏，但是游戏的素质却并不比一些官方游戏差，大部分这类游戏都是在一些经典的成名作品基础上借鉴和改良得来，然后直接嫁接到 GBC 上去的，像下面的足球和篮球游戏其水准要明显高于 FC 上的相关类型，打砖块和宇宙入侵者则是著名游戏的强化改良版，值得一玩。

那个空手道乔像极了 FC 上的过关游戏成龙踢馆，只不过针对 GBC 的机能将打击感改得稍微简单了一些。笔者最喜欢的还是那个叫做画匠的益智类游戏，出色的创意加上与主机机能相吻合的游戏设计，称得上是一款非常适合于掌上便携机的游戏。基本上能够引起笔者兴趣的也就这些游戏了，其它的都显得欧美风格太重，没有深入去测试。需要提一下的是很多非官方授权的游戏用很多主流的模拟器如 VBA 无法运行，有些模拟器也只能运行和几游戏的第一个，说明卡带本身作了一定的手脚。同时这些非官方授权的游戏 ROM 在烧录到烧录卡中也不能保证完全可以运行，收藏测试是它们最大的用途。

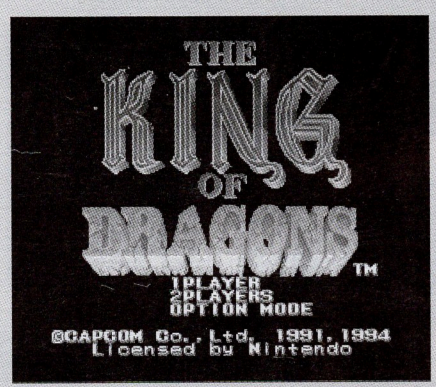


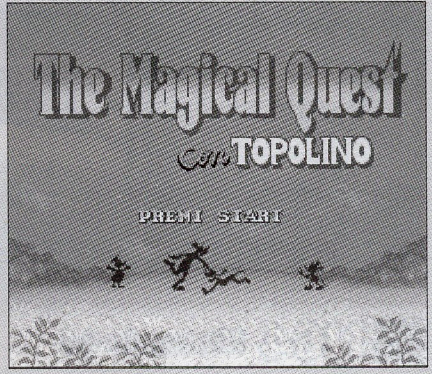
英文名	中文名	版本	多语种	类型	游戏人数	容量	发售	公司	推荐度	备注
Antz	小蚁雄兵	欧版	3种	动作	1人	8M	1999年	INFOGAMES	★★	
Asterix & Obelix vs Caesar	美丽新世界	欧版	3种	动作	1人	8M	1999年	CYRO	★★	
ATV Racing & Karate Joe	动画赛车和空手道乔	欧版	-	合集	1人	4M	2000年	ROCKET GAMES	★★☆	非官方授权
ATV Racing	动画赛车	欧版	-	赛车	1人	2M	2000年	ROCKET GAMES	★★☆	非官方授权
Barbie - Diepzee Avontuur	芭比娃娃深海大冒险	荷兰	-	动作	1人	8M	1999年	MATTEL	★★	
Full Time Soccer & Hang Time Basketball	职业足球和业余篮球	欧版	-	合集	1人	4M	2000年	ROCKET GAMES	★★☆	非官方授权
Full Time Soccer	职业足球	欧版	-	体育	1人	2M	2000年	ROCKET GAMES	★★☆	非官方授权
Hang Time Basketball	业余篮球	欧版	-	体育	1人	2M	2000年	ROCKET GAMES	★★☆	非官方授权
Karate Joe	空手道乔	欧版	-	动作	1人	2M	2000年	ROCKET GAMES	★★☆	非官方授权
Lucky Luke	幸运的卢克	美版	4种	动作	1人	8M	1999年	INFOGAMES	★★☆	
Mr Nutz	努兹先生	美版	3种	动作	1人	8M	1999年	INFOGAMES	★★★	
Painter	画匠	欧版	-	益智	1人	2M	2000年	ROCKET GAMES	★★★☆	非官方授权
Pocket Smash Out & Race Time	打砖块和竞速时刻	欧版	-	合集	1人	4M	2000年	ROCKET GAMES	★★☆	非官方授权
Pocket Smash Out	打砖块	欧版	-	益智	1人	2M	2000年	ROCKET GAMES	★★☆	非官方授权

Race Time	竞速时刻	欧版	-	赛车	1人	2M	2000年	ROCKET GAMES	★★☆	非官方授权
Space Invasion & Karate Joe	宇宙入侵者和空手道乔	欧版	-	合集	1人	4M	2000年	ROCKET GAMES	★★☆	非官方授权
Space Invasion	宇宙入侵者	欧版	-	益智	1人	2M	2000年	ROCKET GAMES	★★☆	非官方授权
Tyrian 2000	提尔人的战争	美版	-	射击	1-2人	4M	2000年	SYMMETRY	★☆	BETA游戏

SNES Super Nintendo Entertainment System

这次发布的两个SFC游戏ROM都来自于欧美，而且同属一个开发公司CAPCOM。第一个游戏龙王是CPS街机上的同名移植作品，为当年CAPCOM向SFC疯狂移植CPS游戏狂潮的一环（CAPCOM为SFC移植街机游戏获取了丰厚的利润，直接带动了公司产业的进步）。其实CAPCOM移植SFC的街机游戏都不能算太成功，除了街霸这块金字招牌之外其余的CPS游戏的移植水准都与街机版相去较远，尤其在CAPCOM所擅长的动作游戏打击感方面显得格外欠缺。本作的移植也不例外，只能算是不过不失，作为普通的动作过关游戏试试就可以，要想玩到纯正的龙王还是去街机厅或者玩街机模拟器吧。





第二个游戏米奇老鼠不可思议大冒险是意大利版本的卡带DUMP的，笔者印象中CAPCOM好像没有做过这类游戏吧，难不成是CAPCOM代理发售的（话说生化危机之父三上真司原来在CAPCOM就是给公司移植和代理发行一些欧美游戏的）？进游戏后看画面有点像CPS1的一个三合一过关类动作游戏，同时也是典型的跳跃攻击二键过关游戏，仔细玩下去还是有一定可玩性的，更何况迪斯尼的米奇老鼠名气在欧美那么大，有兴趣的朋友可以尝试一下。

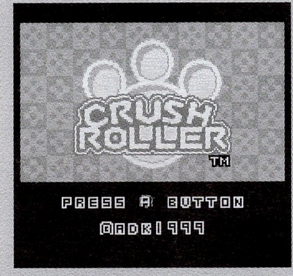
英文名	中文名	版本	多语种	类型	游戏人数	容量	发售	公司	推荐度
King of Dragons, The	龙王	欧版	-	动作	1-2人	16M	1994	CAPCOM	★★★★☆
Magical Quest Starring Mickey Mouse, The	米奇老鼠不可思议大冒险	意大利	-	动作	1人	8M	1998	CAPCOM	★★★☆

NGPC Neo Geo Pocket Color

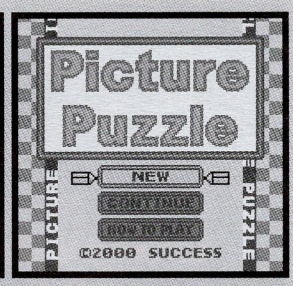
本次发布的三个 SNK 彩色手掌机 NGPC 的游戏 ROM，都是以往遗漏的 ROM 以及重新 DUMP 的版本，其中的拳皇 R-2 名气很大自然不用多说，在真实的 NGPC 主机上我都玩了很久，是该主机上不可多得的原创招牌格斗游戏，SNK 亲力打造，手感移植得非常到位，在有限的掌机机能下，将拳皇系列的招式多变性、攻击防守判定做到了极致。很少能有掌机上的格斗游戏可以做得这么出色，只可惜 NGPC 主机的覆盖面不广、软件支持不够多，所以有幸在真实主机上体验到的人并不多。

其余的两个游戏都是益智类，也是不过不失的水准，第一个变性滚滚棒似乎在日本很流行，还有相应的动漫题材与之相对应，ADK 也是通过制作世界英雄而名声大噪的知名厂商，为 SNK 打造了多款招牌大作，喜欢益智类游戏的朋友不妨试试。

英文名	中文名	版本	多语种	类型	游戏人数	容量	发售	公司	推荐度	备注
Crush Roller	变形滚滚棒	日版	2种	益智	1人	8M	1999年	ADK	★★★	
King of Fighters R-2	拳皇R-2	日版	2种	格斗	1人	16M	1999年	SNK	★★★★☆	
Picture Puzzle	图表解谜	美版	-	益智	1人	8M	2000年	SUCCESS	★★★	

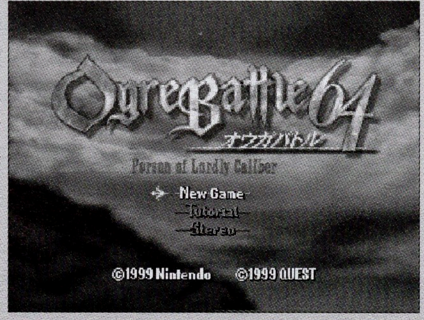






N64 Nintendo 64

4月24日，NO-INTRO 再次更新，发布了一批 ROM 的更新信息，很多 ROM 的命名得到了更正，还放出了新 DUMP 的几个家用机 ROM。其中 N64 的 ROM 只有一个，那就是皇家骑士团 64 的 1.1 版。这里简单说一下 ROM 的 1.1 版本，一般来说一个游戏只会对外发布一个版本，而后来不少游戏公司对其发布的游戏某些方面会做细微的修正或者说修改，以达到平衡游戏性、提高耐玩度等目的，在经过修正之后对外再次发售游戏的一个版本，这个版本就没称为 1.1 版本，相应的还有 1.2 版本、1.3 版本……这些不同版本的游戏都是官方发售的，不是经过个人修改得来，所以有一定的权威性。



皇家骑士团64是QUEST开发小组将其手头的招牌作品皇家骑士团系列移植到此世代主机的第一部作品，N64强大的3D机能将故事的宏伟世界观展现得更为直观化。游戏本身既具内涵的剧情让更多的人将其视为一部角色扮演类游戏而不是一部战棋类游戏，如果你能看得懂一些日文，玩这个游戏慢慢体会起来是很有意思的，如果看不懂还是想办法找英文版来玩吧。

英文名	中文名	版本	多语种	类型	游戏人数	容量	发售	公司	推荐度	备注
Ogre Battle 64 - Person of Lordly Caliber	皇家骑士团64-罗德里卡利柏的人	日版	---	战棋	1人	512M	1999年	QUEST	★★★★	1.1版

SG-1000 SG-1000

4月24日DUMP的ROM当中还有两个ROM是SG-1000的。首先给大家说说SG-1000这台主机，这是历史上世嘉公司对外发售的第一款家用游戏主机。于1983年7月发售的SG-1000由于操作杆手感恶劣，而惨败于任天堂的FC红白机手下。虽然后来世嘉不断推出SG-1000的改进版本（记得好像最后叫做SG-3000），也有其它厂商推出该主机的修正版本，无奈FC的强大优势所在，SG系列还是很快退出了历史舞台。SG-1000采用的是8位的CPU、卡带媒体，其游戏水准能够达到同期MSX的水准（MSX是微软开发的一款老式家用电脑），还有键盘、方向盘、大摇杆等主机外设，不过终归没有彻底摆脱家用游戏及与个人电脑的联系，所以才被FC独特的创意和游戏理念所击败。

SG-1000的游戏很难找，数量也不多，这次DUMP的两个游戏是以前没有发布过的，一个是1983年发布的第一批游戏中的星际杰克，一个类似于铁板阵的纵版设计游戏，总体感觉不过不失，属于大众化的游戏。另一个冠军剑道则是以当时日本很流行的剑道比赛为基础做的体育类游戏，两个游戏都不能算是特别出色，当然也与制作的时期有关吧，有兴趣的运行测试一下看看就行了。



测试这两个游戏要用到Meka这个模拟器，这是一个能模拟SG-1000、SMS、GAME GEAR等世嘉早期集中的多机种模拟器，功能非常强大，有机会回给大家介绍一下模拟器的具体使用，以及这些早期的世嘉家用机的故事。

英文名	中文名	版本	多语种	类型	游戏人数	容量	发售	公司	推荐度	备注
Champion Kendou	冠军剑道	日版	---	体育	1人	256K	1986年	SEGA	★★	
Star Jacker	星际杰克	日版	---	射击	1人	256K	1983年	SEGA	★★☆	1.2版

好了，这次的发布ROM信息介绍就到这里了，光盘中附上了玩这些游戏的模拟器，大家可以一一尝试一下，希望这种形式的介绍能够给大家一种大致的ROM发布印象，好知道最近发布的游戏都是些什么样子什么类型的。毕竟收集游戏是为了慢慢测试慢慢玩，收集了而不玩放那里不就浪费资源和精力了，大家有什么好的意见以及有更好的发布介绍形式，不要忘了通过杂志信箱来与我交流啊。

本文所需软件及游戏位于光盘B的 Roms\Gba\ 目录下

本期GBA游戏中文列表

编号	中文游戏名	游戏版本	包含多语言	游戏类型	游戏容量(MBit)	推荐程度	备注
2271	金色卡修 梦之黑暗锦标赛	日版	—	动作	128	★★★★☆	—
2272	马里奥网球	美版	5	运动	128	★★★★★	—
2273	召唤之夜 铸剑物语	日版	—	角色扮演	256	★★★★★	—
2274	最终幻想4	日版	—	角色扮演	64	★★★★★	—
2275	最终幻想4	美版	—	角色扮演	64	★★★★★	—
2276	蛋糕上的草莓 冰淇淋小岛	欧版	10	动作	64	★★★	—
2277	阿尔卑斯少女	欧版	5	动作	32	★★★★	—
2278	可爱小狗	欧版	—	模拟	64	★★★★☆	—
2279	顽皮小鬼混乱大冒险	美版	2	动作	64	★★★	—
2280	精灵保龄球 1&2	美版	—	运动	32	★★★	—
2281	金刚	美版	3	动作	64	★★★★☆	—
2282	怪投射波2	欧版	5	动作	32	★★	—
2283	间谍少女组	美版	—	动作	64	★★★★	—
2284	魔法少年卡修 电击竞技场	美版	—	格斗	64	★★★	—
2285	哈德森精选集3	日版	—	动作	64	★★★	—
2286	双子系列1 流行设计师+可爱宠物系列2	日版	—	模拟	128	★★★	—
2287	帕妃二人组	美版	—	动作	64	★★★☆	—
2288	龙珠Z 悟空遗产 I+II	美版	—	角色扮演	128	★★★★	—
2289	金刚 亚特兰提斯之王	美版	—	动作	32	★★	—
2290	马达加斯加	欧版	—	动作	64	★★★☆	—
2291	加菲猫 寻找波基	美版	5	动作	64	★★★☆	—
2292	海底小精灵	美版	—	动作	32	★★★	—
2293	宾尼兔大冒险	美版	—	动作	32	★★★☆	—
2294	丛林冒险	法版	—	动作	32	★	—
2295	游戏2合1 索尼克弹珠派对+索尼克冒险	美版	5	动作	128	★★★★☆	—
2296	茶犬的冒险岛 温和的梦之岛	日版	—	动作	64	★★★	—
2297	帕妃二人组	日版	—	动作	64	★★★☆	—
2298	播放君	日版	—	其他	32	★★★★★	—
2299	恶魔城2合1 白夜协奏曲+悲伤咏叹调	美版	—	角色扮演	128	★★★★★	—
2300	口袋小狗	美版	—	模拟	64	★★☆	—
2301	粉红女郎俱乐部	美版	—	角色扮演	128	★★★	—
2302	游戏王GX 决斗学院	美版	—	卡片	256	★★★★	—
2303	游戏2合1 宾尼兔包	欧版	—	动作	64	★★★☆	—
2304	极限漆弹大赛	美版	—	射击	128	★★★	—
2305	凯蒂猫之欢乐聚会	欧版	4	动作	32	★★★☆	—
2306	好奇的乔治	美版	—	动作	32	★★☆	—
2307	疯狂足球	德版	—	动作	128	★★☆	—
2308	螺旋破碎机 轰振	美版	—	动作	64	★★★★	—
2309	冬季奥运会	欧版	5	运动	32	★★★☆	—
2310	外星原始人	欧版	5	动作	64	★★★	—
2311	游戏2合1 卡通频道	欧版	—	动作	256	★★★	—

2312	重金属卡车	欧版	5	赛车	32	★★★☆	—
2313	福特赛车3	欧版	5	赛车	32	★★★	—
2314	自制小游戏合集	美版	—	其他	128	★★★	—
2315	恐龙战队SPD	欧版	3	动作	32	★★☆	—
2316	地球之星数读	美版	—	益智	32	★★★☆	—
2317	通灵王 精神大师2	欧版	3	角色扮演	128	★★★★	—
2318	海绵方块和它的朋友们	欧版	5	动作	32	★★★	—
2319	恶魔城2合1 白夜协奏曲+悲伤咏叹调	欧版	3	角色扮演	128	★★★★★	—
2320	塔克 伟大的符咒挑战	欧版	4	动作	64	★★★☆	—
2321	飞镖竞技3合1	欧版	—	运动	32	★★☆	—
2322	游戏王EX2006	日版	—	卡片	256	★★★★	—
2323	迪斯尼之麻辣女孩2	欧版	4	动作	64	★★★	—
2324	手掌和脚爪 宠物报告	美版	—	模拟	32	★★★	—
2325	游戏2合1 迪斯尼运动版	欧版	5	运动	256	★★★☆	—
2326	游戏2合1 海底总动员+超人总动员	德版	—	动作	128	★★★☆	—
2327	游戏2合1 海底总动员	德版	3	动作	128	★★★☆	—
2328	金刚 亚特兰提斯之王	欧版	—	动作	32	★★	—
2329	神游耀西岛	中版	—	动作	32	★★★★	—
2330	神游银河战士	中版	—	角色扮演	64	★★★★★	—
2331	幻想传说	美版	—	角色扮演	64	★★★★★	—
2332	游戏2合1 棋牌	欧版	—	益智	64	★★	—
2333	游戏2合1 沙漠狂暴人竞技+怪兽大脚车	欧版	—	动作	64	★★★	—
2334	火影忍者 最强忍者大集合	美版	—	动作	64	★★★★	—
2335	赤木 麻将传说	日版	—	益智	128	★★★	—
2336	哈德森精选集6	日版	—	动作	32	★★★★	—
2337	植木的法则	日版	—	格斗	64	★★★☆	—
2338	史酷比 揭露	欧版	2	动作	64	★★★	—
2339	国夫君热血纪念合集	日版	—	动作	32	★★★★	—
2340	冰河世纪2	美版	—	动作	128	★★★☆	—
2341	游戏2合1 游戏王	欧版	5	卡片	256	★★★★★	—
2342	游戏2合1 忍者神龟	欧版	5	动作	256	★★★★☆	—
2343	游戏王UM2006	美版	6	卡片	256	★★★★	—
2344	钓鱼太郎3&4	日版	—	模拟	32	★★★☆	—
2345	游戏3合1 球类运动	欧版	—	运动	64	★★★☆	—
2346	游戏王UM2006	欧版	6	卡片	256	★★★★	—
2347	力量口袋职棒冲刺	日版	—	模拟	64	★★★★☆	—
2348	公主联盟	日版	—	角色扮演	256	★★★★★	—
2349	模拟大楼SP	美版	—	模拟	64	★★★☆	—
2350	可爱小猫	美版	—	模拟	128	★★★	—
2351	幻想传说	欧版	5	角色扮演	128	★★★★★	—
2352	街头赛车	美版	—	赛车	32	★★☆	—
2353	冰河世纪2	欧版	6	动作	128	★★★☆	—
2354	上旋高手网球2	美版	5	运动	128	★★★☆	—
2355	马场生活	美版	—	模拟	32	★★☆	—
2356	地球之星数独	欧版	5	益智	32	★★★☆	—
2357	阳光小马棚	美版	—	模拟	32	★★★	—
2358	超级马力欧世界	中版	—	动作	32	★★★★☆	—

2359	世界扑克联赛	欧版	3	益智	32	★★	—
2360	游戏王 国际版	日版	6	卡片	128	★★★★	v1.1
2361	蜡笔小新	西版	—	动作	128	★★★☆	—
2362	南梦宫博物馆	欧版	5	其他	32	★★★★	—
2363	直感一笔	欧版	5	益智	32	★★★★	—
2364	顽皮小鬼混乱大冒险	欧版	2	动作	64	★★☆	—
2365	圣诞精灵 电影版	欧版	5	其他	32	★★★	—
2366	清晨冒险	美版	4	动作	32	★★★	—
2367	蜡笔小新呼唤传说食玩都大冒险	日版	—	动作	256	★★★★	—
2368	游戏2合1 怪物公司+海底总动员	法版	3	动作	128	★★★☆	—
2369	神奇四侠	欧版	—	动作	64	★★★	—
2370	光速蒙面侠21	日版	—	角色扮演	128	★★★☆	—

本文所需软件及游戏位于光盘A的 Nds\ 目录下

本期NDS游戏中文列表

编号	中文游戏名	游戏版本	包含多语言	游戏类型	游戏容量(MBit)	推荐程度	备注
0187	马达加斯加	德版	—	动作	128	★★★☆	—
0188	终极蜘蛛侠	德版	—	动作	512	★★★	—
0189	假面幻影杀人事件	日版	—	冒险	512	★★★☆	—
0190	世嘉赌场	美版	6	益智	64	★★★	—
0191	涂鸦聊天室	德版	—	其他	128	★★★☆	—
0192	口袋妖怪之不可思议的迷宫 青色救助队	日版	—	角色扮演	256	★★★★☆	—
0193	动物之森	日版	—	冒险	256	★★★★★	—
0194	一笔吃豆	日版	—	益智	256	★★★★	—
0195	简单DS系列第2弹	日版	—	运动	64	★★☆	v1.1
0196	纳尼亚魔法王国	欧版	4	动作	512	★★☆	—
0197	龙珠Z 舞空斗剧2	美版	—	格斗	256	★★★★	—
0198	金刚	美版	10	动作	256	★★★	—
0199	研修医天堂独太2 命运的天秤	日版	—	冒险	256	★★★★☆	—
0200	泡泡龙DS	日版	—	益智	256	★★★☆	—
0201	马里奥赛车DS	欧版	5	赛车	256	★★★★★	—
0202	触摸卡比	欧版	5	动作	512	★★★★☆	—
0203	任天堂触摸高尔夫 博蒂挑战赛	欧版	6	运动	512	★★★★	—
0204	海绵方块历险记 黄色复仇者	欧版	6	动作	256	★★★	—
0205	SBK滑雪小子	美版	—	运动	512	★★★☆	—
0206	怪投射波2 假期	美版	—	益智	64	★★	—
0207	简单DS系列第6弹	日版	—	益智	128	★★★	—
0208	极品飞车 最高通缉	欧版	5	赛车	256	★★★	—
0209	超人总动员2	欧版	5	动作	128	★★☆	—
0210	超级猴子球DS	日版	—	益智	512	★★★★	—
0211	实时冲突 幕府帝国	美版	—	模拟	256	★★★	—
0212	山地越野车 极度疯狂	美版	—	赛车	128	★★★	—
0213	怪物四驱赛车DS	美版	—	赛车	128	★★★	—
0214	职业赌场DS	美版	—	益智	256	★★☆	—
0215	福特赛车3	美版	—	赛车	64	★★★☆	—
0216	马里奥与路易RPG2	美版	—	角色扮演	512	★★★★☆	—
0217	简单DS系列第1弹 麻将	日版	—	益智	128	★★★	—

0218	泡泡龙革命	欧版	5	益智	256	★★★☆	—
0219	史莱姆大冒险 冲击尾巴团2	日版	—	角色扮演	512	★★★★☆	—
0220	面包超人	日版	—	动作	128	★★★	—
0221	火爆狂飙	美版	3	赛车	256	★★★☆	—
0222	口袋力量职棒8	日版	—	运动	256	★★★★	—
0223	动物之森	美版	—	冒险	256	★★★★★	—
0224	圣诞保龄球1+2	美版	—	运动	64	★★☆	—
0225	波斯王子的战争	欧版	6	动作	256	★★★★	—
0226	火爆狂飙	欧版	6	赛车	256	★★★☆	—
0227	迷宫的罗利塔	日版	—	冒险	512	★★★☆	—
0228	马里奥赛车DS	日版	—	赛车	256	★★★★★	—
0229	重金属卡车司机	欧版	5	赛车	64	★★	—
0230	牧场物语 女生版	日版	—	模拟	512	★★★★	—
0231	搞怪小子 娜蒂亚任务	欧版	5	动作	128	★★☆	—
0232	忍者神龟3	欧版	5	动作	256	★★★☆	—
0233	波斯王子的战争	美版	6	动作	256	★★★★	—
0234	泡泡龙DS	美版	—	益智	256	★★★☆	—
0235	索斯机械兽	日版	—	角色扮演	128	★★★☆	—
0236	福特赛车3	欧版	5	赛车	64	★★★☆	—
0237	怪投射波2 假期	欧版	5	益智	64	★★	—
0238	游戏4合1 桌面类	美版	—	益智	256	★★☆	—
0239	TAO 魔法之塔与魔法之卵	日版	—	角色扮演	512	★★★★	—
0240	吃豆人世界3	美版	—	益智	256	★★★★	—
0241	上海	日版	—	益智	64	★★★☆	—
0242	弗兰克林的伟大冒险	欧版	8	动作	64	★★☆	—
0243	冒险王比特 魔人对狩魔战士	日版	—	角色扮演	256	★★★★	—
0244	右脑锻炼DS	日版	—	益智	128	★★★☆	—
0245	高达麻将DS	日版	—	益智	512	★★★★	—
0246	龙珠Z 舞空烈战	日版	—	格斗	512	★★★★	—
0247	哈罗机器人行动	日版	—	动作	256	★★★☆	—
0248	新彩虹岛	日版	—	动作	128	★★★☆	—
0249	福星小子 无尽之夏	日版	—	冒险	512	★★★☆	—
0250	巫术之星 绯色之封印	日版	—	角色扮演	256	★★★☆	—
0251	再锻炼脑的大人DS	日版	—	益智	256	★★★★	—
0252	马里奥与路易RPG2	日版	—	角色扮演	512	★★★★☆	—
0253	超级黑巴斯DS	日版	—	运动	128	★★★☆	—
0254	恐龙对战 最强DNA发掘大作战	日版	—	动作	128	★★★☆	—
0255	恐龙王者决定战	日版	—	角色扮演	256	★★★☆	—
0256	甲虫格斗 豪华奖金战	日版	—	动作	64	★★★	—
0257	简单DS系列第4弹 大砖块	日版	—	益智	64	★	—
0258	右脑锻炼DS 判断力瞬间胜负	日版	—	益智	128	★★★☆	—
0259	幸运星 萌女训练	日版	—	冒险	512	★★★☆	—
0260	右脑锻炼DS 记忆力瞬间胜负	日版	—	益智	128	★★★☆	—
0261	实战柏青嫂必胜法 北斗之拳	日版	—	其他	512	★★★☆	—
0262	电子浮游生物	美版	—	其他	128	★★★★	—
0263	索尼克冲刺	日版	6	动作	512	★★★★	—

0264	宠物鸡小店	日版	—	其他	256	★★★★☆	—
0265	世嘉赌场	欧版	6	益智	64	★★★	—
0266	美丽祭师二人组	日版	—	动作	512	★★★★	—
0267	漫画家育成物语DS	日版	—	其他	128	★★★☆	—
0268	模拟市民 上流社会	日版	—	模拟	256	★★★☆	—
0269	圣龙尊者	美版	—	动作	512	★★★	—
0270	海绵方块历险记	美版	—	动作	128	★★★	—
0271	恶魔弹珠台	欧版	—	益智	128	★★★	—
0272	挖地小子 挖地冲击	日版	—	动作	128	★★★☆	—
0273	哈姆太郎 云上的？城	日版	—	益智	256	★★★☆	—
0274	拜托了我的旋律 梦之国大冒险	日版	—	动作	128	★★★	—
0275	失落的魔法	日版	—	角色扮演	128	★★★★☆	—
0276	生化危机 死寂	日版	—	冒险	1024	★★★★★	—
0277	非常棒J将棋先生 和俺比赛吧	日版	—	益智	64	★★★☆	—
0278	甲虫王者 甲虫战斗之道DS	日版	—	角色扮演	1024	★★★★☆	—
0279	大人高尔夫DS	日版	—	运动	512	★★★★	—
0280	蜘蛛侠2	日版	—	动作	128	★★★	—
0281	日式面包王 游戏一号 巅峰决战	日版	—	角色扮演	256	★★★★	—
0282	绝体绝命 天才爷爷DS	日版	—	角色扮演	512	★★★★	—
0283	钢之羽	日版	—	角色扮演	512	★★★★☆	—
0284	台球行动	欧版	—	运动	64	★★★☆	—
0285	滑雪小子DS	日版	—	运动	512	★★★★	—
0286	噗哟噗哟狂热2	日版	—	益智	512	★★★★	—
0287	银河战士弹珠台	日版	—	益智	256	★★★★	—
0288	金刚	欧版	10	动作	256	★★★	v1.1
0289	旋转滚球	日版	—	动作	128	★★★☆	—
0290	桌面游戏之魂	日版	—	益智	256	★★☆	—
0291	泰格伍兹巡回赛	日版	—	运动	256	★★★☆	—
0292	死神DS	日版	—	格斗	1024	★★★★★	—
0293	英语训练DS 英语学习	日版	—	其他	1024	★★★★	—
0294	真实高尔夫	美版	6	运动	512	★★★★	—
0295	弹爵	日版	—	射击	128	★★★★☆	—
0296	格雷彩弹锦标赛	美版	—	射击	1024	★★★☆	—
0297	马里奥与路易RPG2	欧版	5	角色扮演	512	★★★★☆	—
0298	纳尼亚魔法王国	欧版	5	动作	512	★★☆	—
0299	赏金猎人 天空勇者	日版	—	角色扮演	256	★★★★	—
0300	HIPPATTE 泡泡龙	日版	—	益智	256	★★★★	—
0301	光速蒙面侠 究极恶魔之力	日版	—	运动	512	★★★★☆	—
0302	克洛克洛7	日版	—	动作	256	★★★★	—
0303	宠物鸡小店	美版	—	其他	256	★★★★☆	—
0304	龙珠Z 舞空斗剧2	欧版	5	格斗	512	★★★★	—
0305	爽解 右脑的达人	日版	—	益智	256	★★★★	—
0306	海底总动员	美版	—	动作	256	★★★☆	—
0307	为你而生	美版	6	益智	1024	★★★★★	—
0308	暴风雨之夜	日版	—	动作	128	★★★☆	—
0309	沥青都市	日版	—	赛车	256	★★★	—

0310	大众麻将DS	日版	—	益智	64	★★★★	v1.1
0311	绘画战斗解谜 勇者王	日版	—	其他	128	★★★☆	—
0312	机器人	日版	—	动作	256	★★☆	—
0313	虚拟人生2 哈洽马洽旅馆生活	日版	—	模拟	512	★★★★	—
0314	生化危机 死寂	美版	—	冒险	1024	★★★★★	—
0315	成为职业麻将手DS	日版	—	益智	64	★★★★	—
0316	巧克力犬店 糕点专卖店游戏	日版	—	模拟	128	★★★☆	—
0317	翼年代纪	日版	—	角色扮演	512	★★★★	—
0318	口袋妖怪不思议迷宫 青之救助队	日版	—	角色扮演	256	★★★★	v1.1
0319	超人总动员 强敌UDNERMINDER登场	日版	—	动作	128	★★☆	—
0320	超级猴子球	欧版	5	益智	512	★★★★	—
0321	海绵方块和它的朋友们	欧版	5	动作	128	★★★	—
0322	青蛙过河	欧版	—	动作	512	★★★	—
0323	益智问答小子	日版	—	益智	256	★★★★	—
0324	帝国时代	美版	—	模拟	512	★★★★	—
0325	纳米漂移	欧版	3	射击	128	★★★★	—
0326	乐引词典	韩版	—	其他	512	★★★	v1.1
0327	詹姆士邦德 外号炸弹飞机	欧版	5	动作	64	★★☆	—
0328	为你而生	欧版	6	益智	1024	★★★★★	—
0329	壮志凌云	日版	—	射击	128	★★★★	—
0330	三国志DS	日版	—	模拟	512	★★★★☆	—
0331	塔克 伟大的符咒挑战	欧版	4	动作	256	★★☆	—
0332	红侠乔伊 双重麻烦	德版	—	动作	512	★★★★☆	—
0333	超级猴子球	美版	5	益智	512	★★★★	—
0334	随时随地游戏系列 AI围棋DS	日版	—	益智	128	★★★	—
0335	随时随地游戏系列 AI将棋DS	日版	—	益智	128	★★★	—
0336	FIFA街头足球2	欧版	3	运动	256	★★☆	—
0337	瞬感祖马	日版	—	益智	64	★★★★	—
0338	圣剑传说DS 玛娜之子	日版	—	角色扮演	512	★★★★★	—
0339	大航海时代4 ROTA NOVA	日版	—	模拟	512	★★★★☆	—
0340	超级桃子公主	美版	—	动作	256	★★★★	—
0341	麻辣女孩	欧版	5	动作	128	★★☆	—
0342	机器猫 野比的恐龙	日版	—	角色扮演	1024	★★★★	—
0343	纳尼亚魔法王国	日版	—	动作	512	★★☆	—
0344	FIFA街头足球2	美版	3	运动	256	★★☆	—
0345	红侠乔伊 双重麻烦	法版	—	动作	512	★★★★	—
0346	天外魔境2 万字丸	日版	—	角色扮演	1024	★★★★	—
0347	雷鸣之刃2	美版	—	射击	128	★★★☆	—
0348	德克萨斯扑克合集	美版	—	益智	128	★★	—
0349	终极蜘蛛侠	意版	—	动作	512	★★★	—
0350	口袋妖怪方块	美版	—	益智	128	★★★☆	—
0351	涂鸦聊天室	法版	—	其他	128	★★★☆	—
0352	泡泡龙DS	欧版	—	益智	256	★★★	—
0353	露娜 起源	欧版	—	角色扮演	256	★★★☆	—
0354	太空侵略者 革命	美版	5	射击	128	★★☆	—
0355	重金属卡车司机	美版	—	赛车	64	★★☆	—

0356	红侠乔伊 双重麻烦	意版	—	动作	512	★★★★	—
0357	超演习！KERORO军曹全员集合	日版	—	益智	512	★★★★	—
0358	海底世界 SHAMU深海冒险	欧版	—	动作	256	★★★☆	—
0359	GARAKU物语	日版	—	冒险	512	★★★★	—
0360	冰河世纪2	美版	—	动作	512	★★★☆	—
0361	口袋妖怪 守护者	日版	—	角色扮演	256	★★★★☆	—
0362	料理妈妈	日版	—	其他	256	★★★★	—
0363	解谜系列第3弹 数独	日版	—	益智	64	★★★★	—
0364	解谜系列第1弹 拼图	日版	—	益智	128	★★★★	—
0365	伊苏战略版	日版	—	模拟	512	★★★★	—
0366	俄罗斯方块DS	美版	—	益智	128	★★★★★	—
0367	银河战士 初猎	美版	—	射击	512	★★★★★	—
0368	百战天虫	欧版	5	其他	128	★★★★	—
0369	TAO 魔塔大陆与魔法之卵	美版	—	角色扮演	512	★★★★	—
0370	马达加斯加	法版	—	动作	128	★★★☆	—
0371	百战天虫	美版	—	其他	128	★★★★	—
0372	科科特卡丁车	日版	—	赛车	256	★★☆	—
0373	超级黑巴斯	美版	—	其他	256	★★★☆	—
0374	CONTACT	日版	—	角色扮演	512	★★★★	—
0375	异度传说1+2	日版	—	角色扮演	512	★★★★☆	—
0376	年轻人的城市	日版	—	其他	64	★★★☆	—
0377	STYLE BOOK 不思议星球的双子公主	日版	—	其他	128	★★★☆	—
0378	解谜系列第2弹 纵横字谜	日版	—	益智	64	★★★★	—
0379	怪兽炸弹人	日版	—	动作	128	★★★☆	—
0380	深邃迷宫	日版	—	角色扮演	512	★★★★	—
0381	马达加斯加	日版	—	动作	128	★★★☆	—
0382	STYLE BOOK 大耳狗喜拿	日版	—	其他	128	★★★☆	—
0383	神林右脑脑力开发	日版	—	益智	64	★★★	—
0384	实战柏青嫂DS 阿拉丁	日版	—	其他	512	★★★	—
0385	阴山英男之IQ教师	日版	—	益智	64	★★★	—
0386	魔界骑士 加鲁迪亚的恶魔	日版	—	角色扮演	512	★★★☆	—
0387	梦幻大陆 主题公园	日版	—	其他	128	★★★	—
0388	哈里波特与火焰杯	日版	—	动作	512	★★★☆	—
0389	动物之森	欧版	5	冒险	256	★★★★★	—
0390	冰河世纪2	欧版	6	动作	512	★★★★	—
0391	生化危机 死寂	欧版	5	冒险	1024	★★★★★	—
0392	红侠乔伊 双重麻烦	欧版	—	动作	512	★★★★☆	—
0393	彩虹岛 革命	欧版	6	动作	128	★★★	—
0394	天诛DS	日版	—	动作	512	★★★★	—
0395	逆转裁判	欧版	2	冒险	512	★★★★	—
0396	大脑年龄	欧版	—	益智	128	★★★★	—
0397	安琪莉可 二重奏	日版	—	冒险	512	★★★★	—
0398	水果村的动物们2 空中水果乐园	日版	—	模拟	128	★★★	—
0399	上旋高手网球2	欧版	5	运动	256	★★★☆	—
0400	上旋高手网球2	美版	—	运动	256	★★★☆	—

汉化情报站

这期杂志推出得有点晚，隔了这么长时间没和大家见面，一时不知道该说些什么，各位，近来玩得还开心吧……在某个 BBS 看到这么一签名，挺牛也挺欠抽 ^0^，“ 如果有一天我不在了，中国就像失去了灵魂一样，老实说，你们这种看法不好 ”。对于这句调侃，我们不妨这样改一下，“ 如果有一天我离开了，汉化界就像失去了灵魂一样 ”。现今汉化界红红火火百家争鸣，对于这一不错的发展势头，希望能一直保持下去，也希望在发展过程中，能不断涌现能配得上上面那句话的真正汉化大家。一个人去尝试某件事，一般而言都是由兴趣开始的，但经历到某个阶段后，一些人或许会厌倦或许因为碰到瓶颈而放弃，而另一些人或许会有越深入越困难就越想挑战的感觉，因而也加倍期待手中成果的降临，那种快乐和成就感只有创造者自己才能感受到。在这我们也为广大汉化高手和新手们加油，期待你们的成功，期待你们的成果！

文/模拟地带创作室/冬虫草
责编/Cotolo

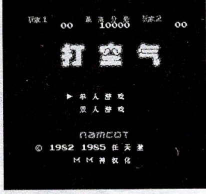
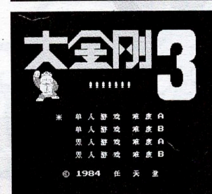
FC Nintendo Family Computer

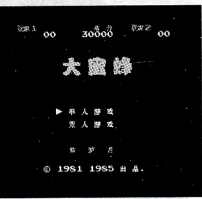
MS 汉化组

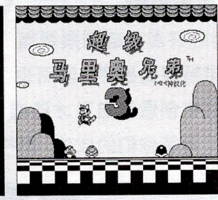
本次 FC 汉化情报，有一个消息非常值得大家关注，那就是一个基于 FC 作品汉化的专题小组成立了——MS 汉化组。虽然小组当前成员只有两个（组长、兼程序破解：MM 之神；美工：sosovipp），但他们已经有了一个颇有风格的站点 (ms.emumax.com)，并在网站



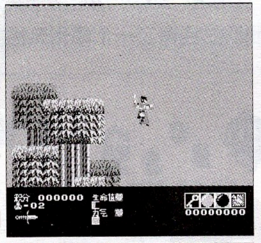


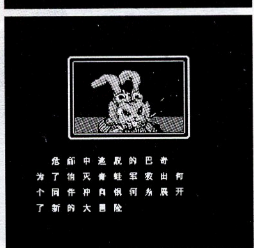






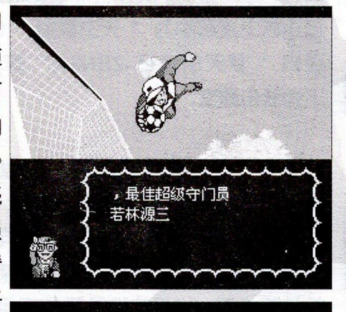
上开始了FC汉化爱好者的召集，如果你有这方面的兴趣和才能，不妨加入，一个篱笆三个桩，一个好汉三个帮，由点到面的积累才能成就质的改变和突破。乘着小组成立的东风，MM之神和sosovipp也推出了一些自己原创的FC汉化作品，并且将过去其他汉化者推出的许多汉化作品做了一定程度的修正。看看上面的众多游戏，大家是否都还记得，其中有没有自己曾经迷恋的呢。



记得以前很崇拜《影子传说》里主角那近似飞翔的超轻快跳跃感觉，尽管对该游戏整体印象一般。在玩了一会儿由antigloss汉化的《恶魔之剑》(DAMON SWORD)后，我发觉这完全就是《影子传说》的姐妹篇嘛，只是在场景设定上更丰富以及增加了些道具，另外，在打过第一关，看到屏幕上那“1-1 灭”的字样时，我便笑了^0^。游戏需要汉化的地方不多，但作为antigloss的处女作来说，还算不错，哈哈，继续努力。另外一个疑似COS版的游戏是由金明汉化的《雷霆任务》(MM之神协助)，至于其COS对像嘛，大家看过后应该就能想到了（就连难度也一并COS下来了，也难怪金明特意在游戏标题画面作了友情提示“本游戏十分难玩，或会令人不安”Orz）。不过对于喜欢挑战难度的玩家，大可试试中伟带来的几个游戏，《神勇小白兔》（其实就是“万恶”的《外星战将》）、《梦之勇士》、《洛克人4》、《洛克人5》，虽然其中有些不足之处或者说还没有汉化完全，但并不影响游戏过程。

当年的“《忍者神龟》系列”几乎是各种“强卡”的必备游戏，有着出色的同名动画作基础，加上游戏自身不俗的素质，让大家对达芬奇、拉斐尔们都喜爱有加。其中的《忍者神龟 2》绝对是经典中的经典，而《忍者神龟 3》则增加了特殊技和必杀技，也有着很好的口碑。这两部作品的原汉化者为靳大治，MS 汉化组对其进行了一些小的修正，并对《忍者神龟 3》的容量作了调整，对原来很多扩容的多余区域进行删节，ROM 容量由原来的 1M 缩小为 512K。





高桥阳一《足球小将》的影响力有多大，看看当今日本足球的实力，问问当今日本国家队里那些球员就知道了，他们中的相当一部份人就是在《足球小将》的激励下走到今天的。大空翼、三杉淳、岬太郎、若林源三、日向小次郎……你的偶像是谁呢？ TECMO 为《足球小将》开发的游戏系统堪称一绝，虽然是指令操作，但却丝毫没有降低比赛的激烈和流畅性，同时，原作里那些球员们各自的必杀技都能得以满魄力释放。虽然以前完全看不懂日文，却也被该游戏深深吸引而乐在其中。现在好了，中文版《足球小将 2》不仅让人对各种操作指令一目了然，而且故事的阐述以及比赛中队员们的特别对白也都完美再现，喜欢该游戏的朋友绝对不可错过。这次我们收录了简体和繁体两个版本供玩家选择，两者的源版都来自于外星科技，这在基础上 lirdrepus 制作了繁体版，而 MS 汉化组则进一步完善了简体版（很漂亮的原创 LOGO），此外还有另一个不错的简体版由 KANOU 制作，不过我们暂未收录。以上版本推荐使用 FCEU 进行模拟，SMYNES1.20 和 NESTOPIA1.09 也可正确模拟该游戏。

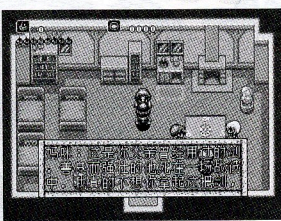


MD Sega Megadrive

本期 MD 游戏汉化消息比较平淡。在游戏方面并没有什么令人兴奋的大作，只有几个修改版以及转换版。首先是《悟空外传》，由于当前的模拟器尚没有模拟部分硬件 IO 的功能，故使该原始版本随机数出现问题而显得不甚完美，Ken 自行添加了一些程序来模拟这些功能，使该 ROM 能更接近卡带效果。通过 GENS 系列模拟器测试，这个修改版的许多方面暂时都没发现问题（电池记录、遇敌频率、战斗速度等），如果大家在游戏时碰到什么问题可以到

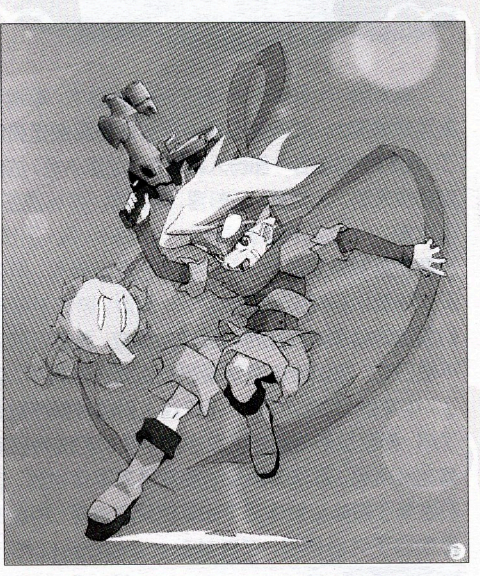






“意志之路”反映。至于几个繁简语言转化版游戏都由玩家 147201688 带来，包括《太阁立志传》、《新创世纪》、《圣战风云》等，对语言有偏好的朋友可以看看有没有自己喜爱的游戏。

对了，这里有一个号召通告向大家公布，这又是一个玩家互惠互助的计划。该通告主发起者为“天空联盟”（其他还有“梦天创世纪 -ZENEA”等），以下为通告原文。



“‘汉化游戏集中营’计划与游戏汉化联盟的‘汉化游戏补完’计划有异曲同工的效果，不过与之不同的地方在于，并不是只要求各位捐赠某单一机种的卡带，我们的涉及面是不限任何机种的汉化游戏卡带。当然，我们暂时只能 DUMP GB/GBC 卡带。这个计划是为了成为全国最强的 ROM 存储基地，让人才来找我们，而不是像现在这样要东奔西跑还收效甚微。不管捐哪类卡带，希望大家都能写份详细的说明，以待有机会发布时能出现你的大名。至于捐献名单的公布，一般是在我们的论坛，或是在发布游戏的说明文件中。”

外部联络员：梦天
天空联盟主站：www.bnxc.com

另外，对于想捐卡的朋友，还可以参考下面的相关 DUMP 组织。
FC 卡：汉化联盟（http://j2c.126.com）
GB 卡：天空联盟（http://www.bnxc.com/）
MD 卡：意志之路（http://www.netyou.cn/bbs/forums.php?forumid=55）

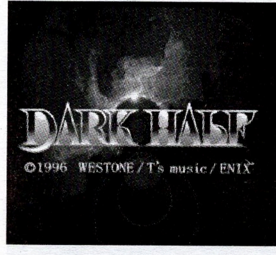
万事开头难，在此《模拟地带》希望做个传声器，尽可能让更多的朋友能收到这个信息，同时也祝愿这一计划能顺利展开。





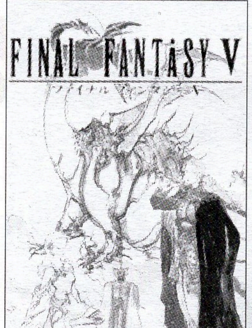
SFC Super Nintendo Family Computer

ENIX 推出的 RPG《隐逝的黑暗》有着浓烈的欧美风格，一开始那阵势还真有点《暗黑破坏神》的感觉。正如汉化者 HP1980 所说，该游戏的剧情比较特殊（黑白两方都由玩家控制，完全不同的角度看世界），因此才决定要对其进行汉化。不过由于人手的问题，进度方面在短时间内不敢奢求（目前总进度：28%，第一章基本完成）。不管怎么说，这是一个颇为不错的游戏，期待进一步发展。另，该游戏的翻译为苍穹の翼。









我发现，随着近来《最终幻想 12》的大活跃，系列一些其他作品也都趁势出来附和。毕竟它们之间都有着某些剪不断的渊源和联系，而玩家们对这方面的信息向来都是很感兴趣的。怀旧是其一，追根寻源是其二。来自天幻的《最终幻想 5》目前推出了第二版，更新的内容如下。

- 增加繁体中文版；
- 降低三处敌人图像乱码范围；
- 补充汉化“后排”和“防守”指令。

PS&PS2 PlayStation &2



自 1988 年《最终幻想 2》于 FC 上登场以来，近二十年间，它又辗转 WSC、PS、GBA 数个舞台（手机版？）。独树一帜的行动成长系统加上可歌可泣的悲壮感人剧情，让其成为了 FF 迷心中至高无上的经典。PS 版《最终幻想 2》基于 WSC 版进行制作，并加入了漂亮的原创 CG。感谢狼组的努力，让我们能通过汉化版更真切地体验过去的感动，更深刻地感受《最终幻想 2》的魅力。这里也让我们来了解一下该游戏汉化组成员的各自感受吧。

biggod731（翻译）
「这游戏我玩了 5 年才翻，所以特有感情，于是就想做这个游戏。」

psi（测试/文饰）
「嗷嗷嗷嗷嗷嗷嗷嗷嗷嗷嗷！！！！！」

Agemo（程序）
「这游戏我还没玩过 = =」

xade（新版ISO补丁及其他）

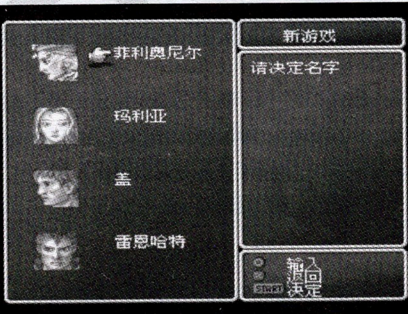
「唔……嗯…………哦………………口古月！」

huya（翻译）

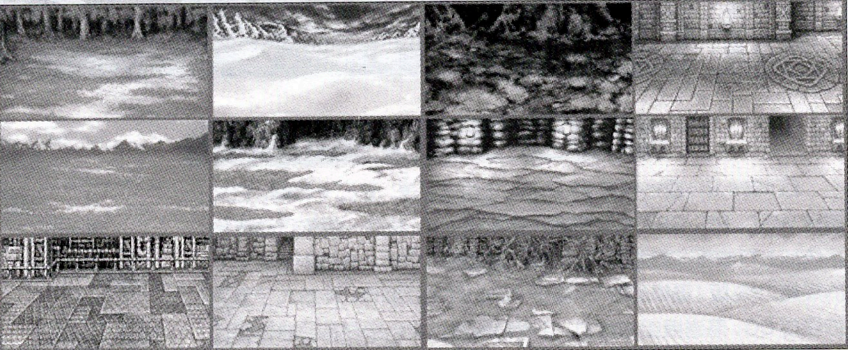
「I am Alpha and Omega, the beginning and the end, the first and the last.」











本游戏目前经过测试，只发现有个别小问题，不过都不会影响游戏正常运行。其一是人物取名的菜单有BUG，其二是偶尔会出现局部花屏。此外以下还有几个事项需要大家在游戏时注意一下。

注意事项

（1）如果在人员名单那里按键无效，多半是出于ANALOG手柄的问题，要按一下F5才行（F5是EPSXE切换ANALOG与DIGITAL的键）。

（2）本汉化版为简体繁体整合版，可以在片头选择简体繁体。



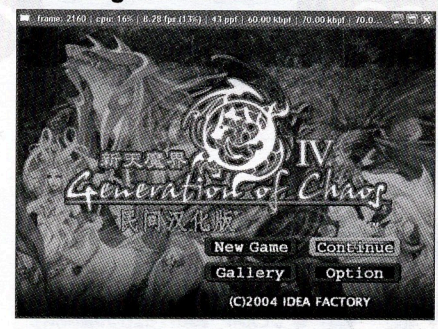


(3) 支持使用原来的记忆卡存档继续游戏，人名是保存在记忆卡里面的，原来的日文人名都会正常显示，但是不要用以前日版的 EPSXE 的即时存档。可以在日版游戏中先存到记忆卡存档，再用中文版游戏读取即可。

(4) EPSXE 推荐配置：SOFT 显示插件（比如 PEOPS SOFT），而不用 3D 插件。

至于补丁的具体使用方法，请参考光盘中补丁压缩包里的说明文件，这里不再详述。另外，如果大家在游戏时发现什么其他问题，也可以到狼组论坛进行反馈（**http://romhacker.chinaemu.cn/ipb/index.php?showforum=21**）。

在 PS2 方面，IDEA FACTORY 的 SRPG 名作《混沌时代 4 新天魔界》在众多汉化人员的努力下以近似完全版的姿态与大家见面（破解：GXB；翻译：嗷油根、早乙女、ztkong、K‘squall、アシタカ、JING；文本整理：oz01）。不过对于游戏中的人名、地名、道具名以及技能名，汉化小组都没有进行翻译，目的是为了方便大家查看相关攻略。本游戏 ISO 制作方法同样请大家参考光盘中说明文件。（更新：该小组目前最新的补丁已将相关专有名词也作了翻译，有需要的朋友可以到以下地址进行下载：**http://www.oz01.com/cn/goc4/index.htm**）。





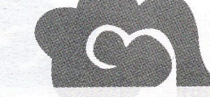
GBA GameBoyAdvance

如果前面 TV GAME 汉化游戏还没让大家眼花的话，接下来让我们把目光转到掌机方面（东西积累多了，就是容易引起消化不良 -_-）。

首先是天使汉化组带来了几款游戏（参与人员包括 Crystal、Angle_Poon、贪财大叔、Madcell、娜卡、PENG、胡里胡涂、Papa 小白等）。《超人特工队》和《蜘蛛侠 米斯特里奥的威胁》都是由影片改编而来的游戏，钟情于该类游戏的朋友想必多为电影迷，此番加上了中文字幕，应该更有电影的感觉了。《马里奥弹珠台》的汉化除了天使

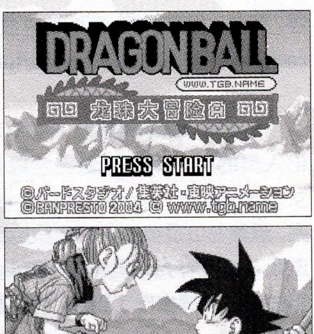






组外，漫游汉化组也有参与，该游戏的汉化量不算太大，不过汉化字体与游戏原来的风格融合得很好，推荐迷恋马里奥大叔的朋友尝试。还有一款《游戏王 决斗怪兽 EX2006》，对于这一系列游戏本人并不熟悉，但初初试玩了一会儿，感觉制作得很细致，不同的菜单采用了不同效果的字体，还有特有名词的异色显示等等。看来天使组的制作风格一如其名，精美与纤细，以此类推，狼组的风格应该是简洁、敏锐，那么熊组呢，厚道、雄浑……以上纯属玩笑，哈哈。

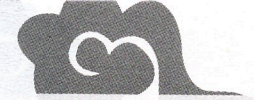
接下来是几款动漫游戏。在前两期的汉化情报站里，曾为大家介绍了一款来自 D 商的《龙珠大冒险》，该版本虽说在剧情描述方面也勉强能合格，但具体到一些细节的地方就难以让人满意了，比如角色的正规译名以及美工方面。这次由 TGB 汉化组发起，并且有着其他各汉化组精英加入，共同合作完成的《龙珠大冒险》可以说是一款接近完美的汉化作品，如果你不玩，可真对不起鸟山大叔多年来的栽培了。本作汉化人员如下，程序、破解：Crystal（天使汉化组）、恶梦的死神（MOBILE 汉化组）；后期导入：九遮一村（PGCG）；翻译：火舞烈、慕容小薇、李剑；美工、海报：yeyezai。







随着电子技术飞速发展，电脑渐渐成为了人们生活中不可或缺的一部分，以美少女为造型的个人电脑——电脑女郎更是男性们梦寐以求的“女性”。懵懵懂懂的主角，傻人有傻福的 19 岁重考生本须和秀树稀里糊涂地将一位最新型的电脑女郎小叽捡了回家，人生也开始了有了转变……这就是《人型电脑天使心》，萌死人不偿命的小叽 XD……有了这个汉化版，即使没看过原作的朋友也可以轻松了解故事内容了。《人型电脑天使心 只属于我的人》V0.9 由 PGCG 汉化小组制作，具体成员有，翻译：sunjk（润色）、九村、巫女桔梗、童话；图片：DNA（MOBILE 汉化组）；破解：九村。除虫工作仍在继续中，玩家们可随时前往论坛报告 **(http://bbs.tgbus.com/forumdisplay.php?fid=11)**。





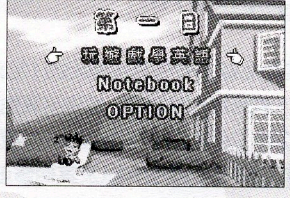
《植木的法则 神器炸裂 能力者格斗》这个喧哗流格斗游戏的汉化由“改神”Pluto（破解）和LOG（翻译）完成（图片尚未汉化），由于翻译的原因拖了不少时间，不然可以更早些与大家见面。有心的朋友请注意以下的BUG报告帖，为除虫工作出把力（**http://bbs.tgbus.com/viewthread.php?tid=209806&extra=page%3D1**）。

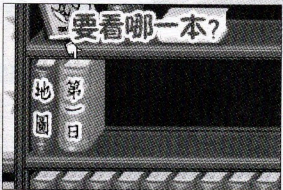




在GBA上有许多开发智力的游戏，但纯学习类的游戏还是少见，《简单说英文》算是这一类型的代表作了。通过一些日常生活情景，让玩家进行简单的英文对话训练，颇为有趣。lirdrepus将该游戏的初级篇1和2都作了汉化，有兴趣的朋友可以玩玩看（注：初级篇2需要初级篇1的密码才能进行游戏）。







除了以上游戏外，还有几款更新版或待更新版的游戏也值得大家关注。《黄金太阳 失落的时代》汉化版由MOBILE汉化组和elffinal合作制作，效果也是相当不错。《太空频道5 舞啦啦之炫耀攻击》，ErShu独自完成了汉化，为了让该英文版ROM显示双字节中文，ErShu添加了几百条代码，因此汉化版ROM的容量也扩充了足足一倍（16M）。不过目前这个V0.7尚不完美，大家在游戏中遇到问题可与ErShu邮件联系（61568498@163.com），希望能早些看到完美版，毕竟这是个有着很大魅力的游戏。《模拟人生 上流社会》经过了一年多的时间，终于以90%完成度呈现在我们眼前，这期间发生了让人伤感的事——游戏破解人员BeQ永远离开了这个世界，其他成员（sumiya、雪翼精灵、灰米、zaocao、冰月、yeyezai）正是带着无奈与哀伤的心情坚持将该汉化工作完成到了一个阶段，相信这也是纪念BeQ的最好方式。










NDS&PSP

NDS 和 PSP，本次各着重推荐一款汉化版游戏。



NDS 上《生化危机 死寂》的推出，让无数“生化”迷仿佛又回到 PS 时代，真想再看看屏幕里克里斯“嘭”地打开火机点燃香烟的那种酷劲。《死寂》在《生化危机》初代的基础上，加入许多新的要素、谜题甚至战斗模式，让广大玩家伴着半熟悉半陌生的感觉，再度投身到洋馆之中。PGCG 汉化小组适时推出《死寂》的汉化版无异于给大家注入了一记兴奋剂（破解：飞云；翻译：sunjk；特别感谢：暗黑天使 - 雪）。目前的 V0.9 版，文本汉化已全部完成，尚缺图片汉化。也许是迫不及待想让大家体验这部激动人心的大作，制作小组还未来得及做过多测试，因此在接下来的时间里，将在继续完善作品的同时修正 BUG，希望有条件的玩家积极参与（**除虫告示：http://bbs.tgbus.com/forumdisplay.php?fid=11**）。

PSP 方面比较令人关注的是北欧女神专题站推出的《北欧女神 蕾娜丝》汉化补丁，当初 PS 版完美补丁的推出就让无数玩家为之疯狂，相信这次也会让众多 FANS 感激涕零。正如游戏移植于 PS 版那样，这次补丁也是移植于当时的 PS 版中文补丁，不过因为一些技术原因，PSP 版补丁并不含 PS 中文补丁的里世界以及其他修正，也有少量内容没有汉化，比如 SAVE 画面、MOVIE GALLERY 等，不过这些对游戏整体感觉影响不大，大家可放心用之（具体使用请参考光盘中说明文件）。

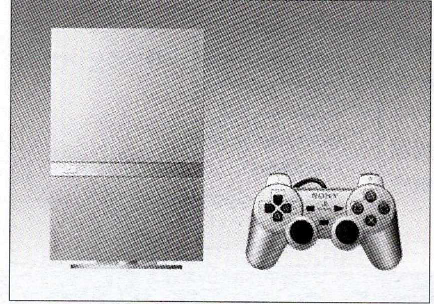


文/模拟地带创作室/Rio
责编/微风

PS2模拟焦点之

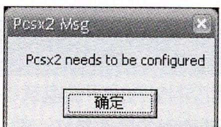


前言



PS2 模拟器的进展一直是很多人关注的焦点，确切的说，PCSX2 这个 PS2 模拟器的受关注程度一直是空前的。在推迟了近两个月之后，PCSX 终于在 4 月初发布了这个被人们寄予很大期望的 0.9 版本，至于 PCSX 的历史什么的之前已经说过很多了，模拟器的游戏截图也是每个月都有更新，既然这次有幸见到实物，我们还是关注一下具体的模拟器设置和游戏运行吧。

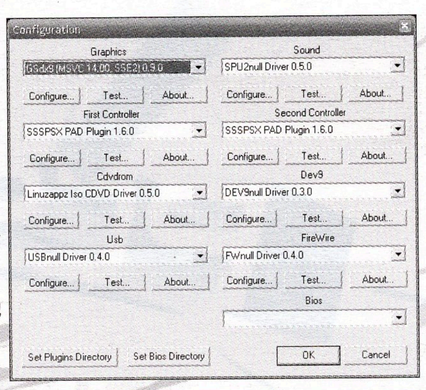
解压和配置



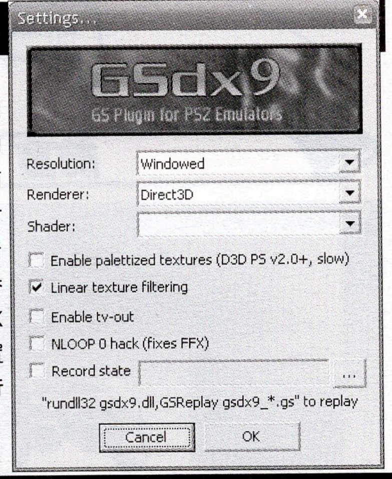
首先将模拟器压缩包 Pcsx2.zip 解压到硬盘上某个目录下，然后双击模拟器执行文件 pcsx2t.exe，如果是第一次运行模拟器，会弹出一个提示模拟器需要设置才能开始用的警告提示框，确定后就直接跳到模拟器的各种参数设置窗口。这里有着模拟器运行所需的的各种插件及相关文件设置，我们只要把这里弄懂了，模拟器运行起来便没有什么问题了。接下来我把相关的设置给大家说说吧。



与大部分使用插件的家用游戏机模拟器一样，PCSX2 也是在插件设置里做文章能够提升模拟器性能的类型，所以这里的配置不但因人因机器而异，仔细的调节还能发现不少优化模拟器的方法，不过前提是你必须具备使用这类插件性模拟器的基本经验。每个插件栏都有配置、测试和相关三个按键，配置完毕后测试看看返回的信息是否正确是配置插件的基本步骤。有些插件比较初级，不具备细分的设置，我们也不必深究。



Graphics [图像显示插件]



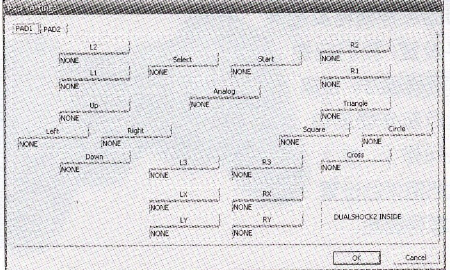
图像插件中包含两种类型：GS 和 ZEROGS，带有 SSE2 字样的表示你的电脑 CPU 需要有 SSE2 指令集，奔腾 4、赛扬 4 以及之后的 Intel 公司的 CPU 肯定都支持，AMD 系列从 64 位速龙开始才有 SSE2 指令集。ZEROGS 插件的速度快但运行的时候问题多，GS 插件需要 DX9 支持，如果你的显卡不支持的话就没戏（特征为设置窗口中的 Shader 参数不可选），根本进不去。两种插件中都有针对 FFX（也就是游戏最终幻想 10）的专门修正，里面的设置参数都不算很复杂，不清楚的话使用默认设置就行了，记得在最后测试一下插件是否 OK。

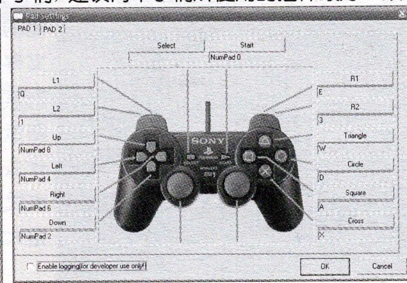
Sound [声音插件]

默认是无声插件，如果你想设置 PEOP 的声音插件也问题不大，无声运行速度会快一些，但是运行过程中可能会出现问题。

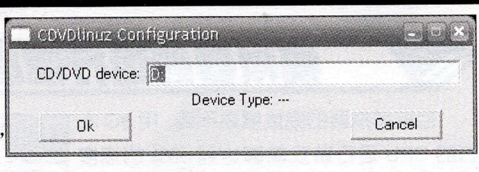
Controller [手柄插件]

手柄的设置分为 1P 和 2P，两种手柄插件的设置都很简单，点击相应的键再按下键盘或手柄上的相应键位映射上去就是了。如果要使用两个手柄，建议两个手柄所使用的插件最好一致。





Cdvdrom【光驱插件】



带有 ISO 字样的为虚拟镜像支持的插件，否则就是纯粹的光驱插件，前者需要将游戏光盘制作成 ISO 文件由模拟器来读取（大部分插件内都有制作程序），后者需要设置好你的游戏光盘所在电脑光驱盘符。

Dev9

Usb

FireWire

以上三个插件目前不知道是什么含义，让其默认就行。

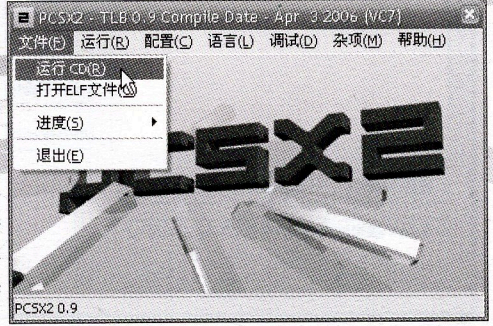
BIOS【基本输入输出系统】

模拟器的基本输入输出系统文件，本身解压出来后的文件中包含有一个日版的 BIOS，如果你想用别的 BIOS，可以将其它的 BIOS 文件拷贝到模拟器的 BIOS 目录下（光盘中的 newps2bios.zip 中包含有不少 PS2 的 BIOS 文件，可以解压出来用，注意是拷贝 BIOS 文件而不是目录）。玩的游戏版本最好与 BIOS 的区域版本相符，这样问题会相应少一些（比如玩日版游戏最好用日版的 BIOS）。

开始运行游戏

设置完以上参数后确定便会来到模拟器主界面窗口，为了方便使用我们最好还是到 Language 下面将模拟器界面的语言设置为 S-Chinese（简体中文），然后便可以放入游戏光盘或者读取相关文件开始玩了。

如果你使用的是 PS2 游戏光盘，将光盘放入电脑光驱中，然后执行模拟器菜单上的文件 --> 运行 CD，就能开始运行游戏了，前提是之前的光驱插件设置里面做好了相关的配置。而你也可以直接运行一些 PS2 的 ELF 文件，这些文件一般是一些小软件的执行文件，经常 DIY PS2 的软件的朋友应该非常熟悉这些 ELF 文件。

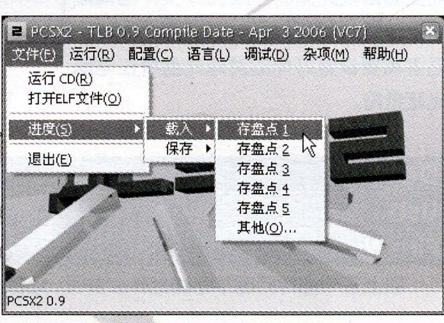


到现在为止，如果你正确设置了模拟器，并且你的电脑软硬件兼容模拟器的运行，那么你将看到模拟器的运行游戏窗口了，如果硬件不支持的话，就会

弹出多个错误窗口之后回到模拟器主界面。接下来我们就可以运行的情况，再给大家补充一下模拟器的相关使用注意事项。

模拟器的运行速度

目前模拟器的完成度还不高，用 3G 左右的 CPU 运行游戏能够达到 50% 的速度你就可以偷着乐了，大部分游戏的速度连每秒 10 帧都没有（全速的话每秒有 60 帧）。而 3D 游戏的运行速度普遍都比 2D 游戏要慢得多，所以目前想用来玩游戏还不大现实，用来测试一下还可以说得过去。好在模拟器支持即时存档，不必忍受缓慢的游戏速度一直跑到存盘点，即时存档的使用可以参见模拟器主菜单下的文件 ➡ 进度选项。

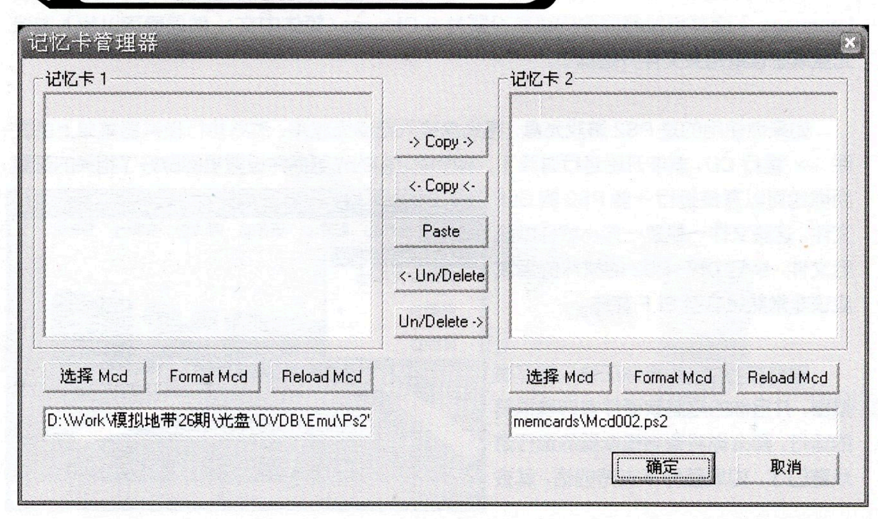


模拟器的正常开启关闭



与 PS 模拟器 ePSXe 一样，模拟器的主界面和运行时候的窗口是分开的，主界面只作为设置的前端存在，运行游戏的时候想退出，必须先按下键盘上的 ESC 键，返回到模拟器主界面窗口，再关闭模拟器。直接关闭模拟器运行游戏的窗口，无法释放模拟器使用的时候所占用的全部内存，还有可能出错。

模拟器的记忆卡

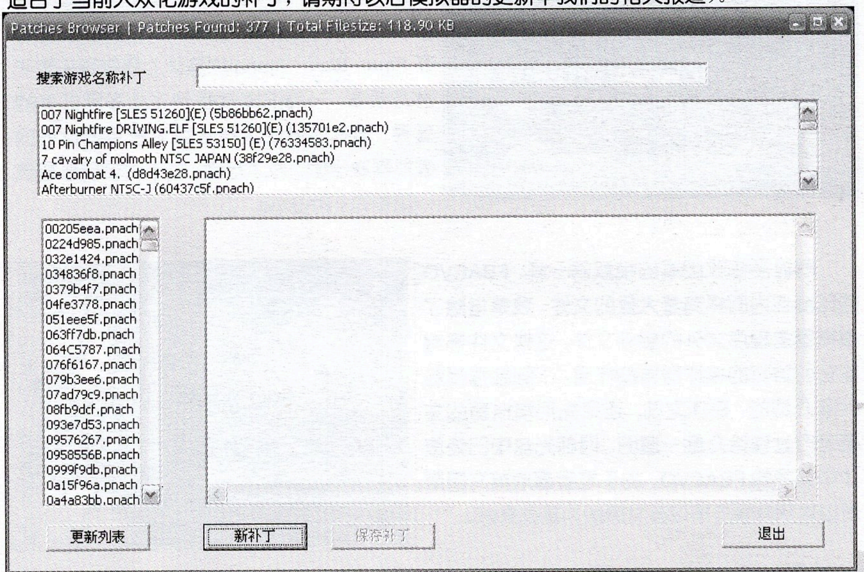


模拟器本身是没有记忆卡的，想要使用记忆卡的话需要手动创建。在模拟器主菜单中选择配置 --> 记忆卡，会来到记忆卡管理窗口，在这里我们点击选择 Mcd，然后在该目录下新建一个后缀名为 Mcd 的文件，便创建了记忆卡。创建了记忆卡以后需要格式化，再点击 Format Mcd，记忆卡就格式化好了，注意没有格式化的记忆卡是无法使用的。

模拟器的补丁文件



模拟器发布后，很多爱好者在模拟器的官方论坛提供了游戏的相应补丁，这些补丁的作用很多，有的可以让游戏跳过特定的动画（让模拟器死机的动画），有的可以跳过 PS2 硬件模拟的特殊检测（会导致游戏无法启动的检测），有的可以实现金手指的功能（游戏作弊代码）。这些补丁文件全部需要放到模拟器的 patches 目录下，然后勾上模拟器主菜单中的杂项 --> Enable Patches 选项，再接着选择配置 --> 补丁，来到游戏补丁专用对话框，选中相应游戏的补丁代码行就是了（由于补丁的稳定性尚处于测试阶段，我们将在以后给大家慢慢选出适合于当前大众化游戏的补丁，请期待以后模拟器的更新中我们的相关报道）。



如果没有什么问题，PCSX 0.9 我们就介绍到这里了，大家在使用的过程中遇到什么问题可以积极给我们来信，杂志的信箱是 EZMAG@163.COM，欢迎更多的人参与到 PS2 模拟器的测试中来哦。


文/模拟地带创作室/散装光盘
责编/Cotolo

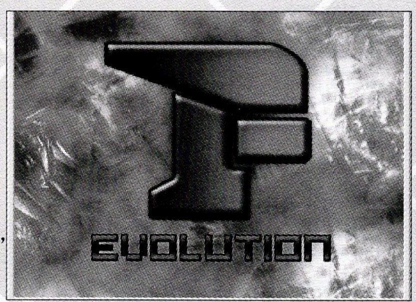
FB超强进化版本 Final Burn Alpha Evolution 使用教程

FiNaL BuRn EvOLuTioN Home Page

Final Burn Alpha Evolution，从字面上理解应该是Final Burn的进化版本。Final Burn就不必多说了，Dave开发的Final Burn以第一个模拟CPS2游戏的美誉而闻名模拟界，同时Final Burn模拟器本身良好的可再移植和改良特性、以及对系统资源要求的低廉，使它成为了众多街机游戏爱好者所喜欢的模拟器。不单单是喜欢去使用、去玩，还有去修改去改良。到现在为止Final Burn这个模拟器的非官方修改或改良版已经多达几十种之多，其中我们所熟悉的Final Burn Alpha、Final Burn Alpha Plus，都是非常受欢迎的修改版，如今这个Final Burn Alpha Evolution，就是在Final Burn Alpha的基础上修改得来的非官方版本，一经推出就受到了众多爱好者的喜爱。笔者就借这个机会给大家写篇详细的模拟器教学吧。为了方便，以下对该模拟器统一简称为FBAEVO。

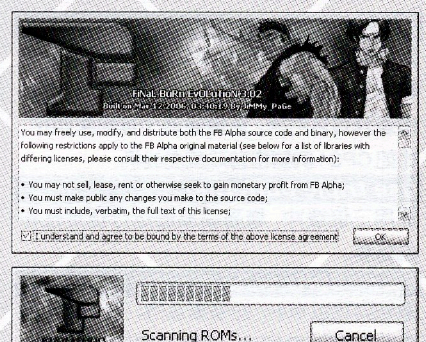


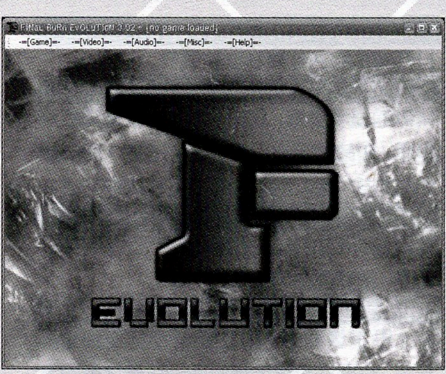
同很多修改版本的模拟器一样，FBAEVO的压缩包内同样有着大量的文件，我是指除了模拟器主程序之外的额外文件。这些文件都有着它们独特的模拟器辅助作用，下面会慢慢给大家介绍的。在这之前，还是先把模拟器的主要运行过程给介绍一遍吧。目前光盘中已经放了中文版的FBAEVO，由于笔者喜欢英文原版，所以这篇教学还是以英文原版为基础来做。



模拟器使用

模拟器目前最新的版本是3.02版，其主程序执行文件叫做fbevo.exe（中文版主程序叫做fbevoCN.exe），直接双击该文件就能运行模拟器了。第一次运行模拟器，会出现一个





版权声明的对话窗口，和大多数软件一样，确定阅读了里面的声明条款之后，勾上同意就能够继续了。启动模拟器之前，会自动扫描模拟器下的 roms 子目录中是否存在可以运行的游戏 ROM，当然大多数人在第一次运行模拟器之前是不会把 ROM 放到这个目录下的，所以之后我们必须经行一番详细的设置。

记得第一次运行模拟器的时候，曾经提醒我们要注意好好设置一下模拟器的显示和声音部分，那我们就先从那里着手开始调整吧。以下的设置均以模拟器英文版的标准菜单名称为准，在模拟器主菜单下依次点击各种菜单命令就能实现调节的功能。



显示和声音的调节

VIDEO［显示菜单］

Select bitter

选择图像的渲染方式，根据各人的系统而定，一般来说选择较高版本的DX加速，会比较稳定。

Blitter options

渲染方式的详细设置，很多而且很专业，不再一一介绍各种方式的优缺点了，大家一个一个慢慢试试看吧，用线性过滤、点阵还是立方、扫描线，各有各的爱好，各有各的显示优势。

Stretch

选择图像拉伸的方式，当模拟器使用几倍窗口显示或者全屏显示方式的时候图像会有所拉伸，三种拉伸方式分别为普通拉伸（以模拟器标准窗口的比例为准）、拉伸到全屏显示、拉伸到原游戏本身长宽比率。

Select blitter ▸
Blitter options ▸
Stretch ▸

✔ Enable gamma correction
Gamma correction settings ▸

Window size ▸

Switch to fullscreen after loading
Toggle fullscreen mode Alt+Enter
Fullscreen resolution ▸
Fullscreen bitdepth ▸

Monitor properties ▸

✔ Rotate vertically aligned games
✔ Use triple buffering
Force 60Hz refresh rate
Auto Frameskip

✔ Preview blitter

Enable gamma correction
打开图像的各种显示参数调节。

Gamma correction settings
具体的显示参数，包括亮度（可以选择较亮显示、较暗显示以及具体显示调节）和图像加速方式（可以选择硬件加速和软件加速）。

Windows size
模拟器窗口的大小比率，这个已经不用多说了，按照自己习惯的调节吧。

Switch to fullscreen after loading
勾上后在读取完游戏之后自动切换到全屏显示，需要在没有读取游戏的时候才能设置。

Toggle fullscreen mode
切换到全屏显示模式。

Fullscreen bitdepth
全屏显示下的颜色深度，有16位/24位/32位三种选择，看各人电脑的显卡配备来决定的，有可能你的显卡不支持某种色深，也有可能游戏本身不支持。

Monitor properties
显示器的显示效果，可以选择几种显示器的长宽比显示方式，不过更改了长宽比之后游戏的拉伸比例也随之改变，怎么调节到一个适中值要看自己了。

Rotate vertically aligned games
对于默认纵向操作横向显示的游戏强制旋转成正确的显示方式以便于控制，一些射击游戏有这毛病，便需要这个选项来纠正，比如CPS1的射击游戏威虎战机。

Use triple buffering
使用三倍缓冲，增强模拟器运行稳定性和流畅度。

Force 60Hz reflesh rate
强制游戏以60Hz的频率运行，这个频率也是公认的街机标准，需要在没有读取游戏的时候才能设置。

Auto frameskip
游戏运行的时候自动跳帧，在机器运行速度跟不上的时候跳过某些帧数显示画面来保持游戏图像与声音的同步，但牺牲了画面的流畅度。

Preview blitter
更改渲染方式的时候先预览以测试是否可用，防止意外的冲突非法退出模拟器丢失当前游戏进度。

AUDIO［声音设置］

Sound disabled
11025Hz samplerate
● 22050Hz samplerate
44100Hz samplerate
48000Hz samplerate

● 2-point 1st order sample interpolation
4-point 3rd order sample interpolation

● Disable FM interpolation
4-point 3rd order FM interpolation

✔ Use Low-pass filter

Sound logging ▶
Buffer size...

第一部分是声音开关和声音比率的设置，第一栏就是声音的开关，接下来的都是声音比率的调节，比率越高对系统资源和声卡要求越高，但并不是越高就越好，有些游戏本身的音源质量达不到指定的高度手动设高了也没用。

第二部分是声音采样的方式选择，看哪种方式习惯就用哪种吧，没有特别的要求。

第三部分是FM音源的增补选项，也和上面一样看各人习惯来设置。

第四部分是低音过滤的开关，一些NEO游戏在打开后声音质量会提高，CPS的游戏似乎没有该功能。

最后一部分是音乐录制和缓冲大小的调节，前者可以将游戏中的声音（注意是游戏中所有的声音）录制并保存为WAV无损格式的音频文件，后者的调节需要有一定的相关常识，否则不建议随意更改，需要在没有读取游戏的时候才能设置。

显示和声音部分设置完毕了，基本就可以开始玩了，接下来让我们把游戏相关的设定再做一些调整，便开始运行吧。



GAME［游戏菜单］

Load game...	F6
Dynamic List (Loader)	
Play via Kaillera...	Ctrl+F6
Exit game	Ctrl+F4
Pause game	Pause
Map game inputs...	F10
Set dipswitches...	Ctrl+F5
Adjust CPU speed...	
Reset CPU speed to 100%	
Create new memory card...	Ctrl+Shift+F7
Select memory card...	Ctrl+F7
Insert memory card	F9
Eject memory card	F9
Replay input...	Alt + I
Record input...	Ctrl+I
Stop replay/record	
Recording Input slots...	▸
Load state...	Ctrl+F9
Save state...	Ctrl+F10
Restore full state on load	
State slots...	▸
AVI recording...	▸
Exit emulator	Alt+F4

Load game
读取游戏，进入一个常规化的游戏列表窗口，在这里我们能够看到我们现有的游戏状态。

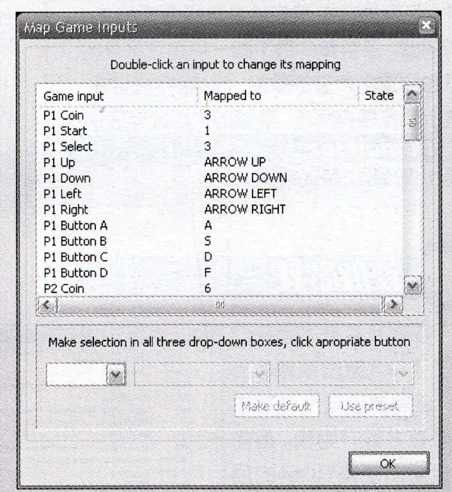
Dinamic List (Loader)
动态游戏列表读取前端，后面详细介绍。

Play via Kaillera
连接到Kaillera网络进行联机游戏，以前曾经有多篇文章介绍，这里不再详述。

Exit game
退出当前游戏，回到模拟器主界面。

Pause game
暂停当前游戏的运行。

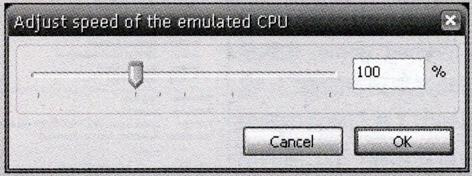
Map fame inputs
记录游戏的输入信息，通俗地说也就是设置手柄按键。进入后会有一个专用的设置窗口，设置过程很简单，双击某个需要设置的键，再按下键盘上相应的键位即可。当然你也可以在下方定义专用的手柄或键盘类型，前提是你的输入设备有着合适的标准规格。另外一些组合键的设置也能在这里完成。



Set dipswitches
设置游戏内部参数开关，仅对CPS类游戏有效，也只有这类游戏有着这样的设置，需要读取了CPS1游戏之后才能设置。

Adjust CPU speed
校正CPU主频率的速度，这里的CPU指的是运行的游戏所在基板的CPU，而不是电脑的CPU，所以调节后仅仅对游戏本身有影响，对电脑硬件无损害，不必担心。

Reset CPU speed to 100%
将游戏基板CPU的时钟频率调回100%，时钟频率调节后会影响游戏的平衡性以及一些微小的判定，100%的时候才是标准的街机运行标准。



Create new memory card
创建一个新的记忆卡，对NEOGEO的游戏有效，真实的NEOGEO街机是采用记忆卡来保存重要数据的，这点我们在很多NEOGEO模拟器当中已经了解过了，在FBAEVO中记忆卡文件的后缀名是FC。

Select memory card
选择记忆卡，当创建了一个以上的记忆卡之后可以选择使用哪一个记忆卡。

Insert memory card
插入记忆卡，前提是已经创建了有效的记忆卡文件。

Eject memory card
拔除记忆卡，前提是已经创建了并插入了有效的记忆卡文件。

Replay/Record Imput
模拟器录像功能，后面详细介绍。

Load state
读取游戏即时存档，模拟器所模拟的早期街机游戏是没有存档功能的，所以这里的即时存档方式是模拟器额外加入进去的，作用是即时保存当前游戏的状态。

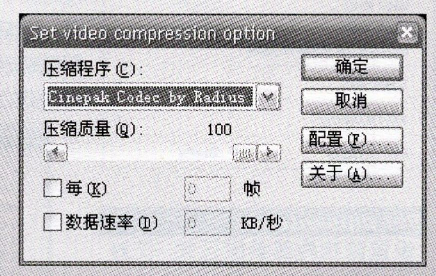
Save state
保存游戏即时存档。

Restore full state on load
在读取游戏之后顺便加载游戏上次结束后的即时存档，方便快速继续上次的进度来玩。

State slots
游戏存档的格数设置，每个游戏可以有9个存档空间，我们可以选择向前或者向后的格数来保存不同的即时存档信息，也可以将当前进度快速保存到当前活动记忆格数内或快速读取当前活动记忆格数内的即时存档信息（快速保存和快速读取不弹出对话框）。

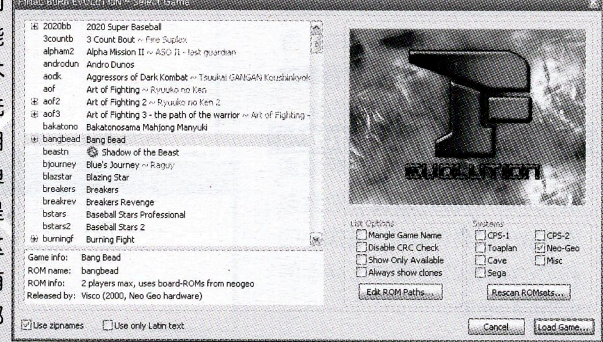
AVI recording
为游戏录制AVI格式的视频录像，选择后会在模拟器的专用录像目录下生成AVI文件，录像前会提示使用者选择合适的AVI解码器，子菜单中最下面一项是给录像的过程中增加声音的录制。根据解码器的不同以及是否有声音，录像的大小会有区别。

Exit emulator
退出模拟器，关闭程序。



读取游戏

在游戏菜单下面我们除了了解大致的菜单功能外，还需要设置一些基本的参数才能开始玩。首先要设置的便是ROM的目录，让我们进入游戏菜单下的Load game，也就是游戏读取列表的窗口，这里列出了我们硬盘中拥有的游戏信息。左上角的部



分显示的是游戏名称列表，它的下方再选中了某个游戏之后会显示游戏的详细信息，我们称之为信息栏。左边最下面的两个选项勾上后分别实现的功能是在游戏名之前显示压缩包的名字以及只使用拉丁文字显示游戏名称。

游戏读取列表窗口的右边上方显示的是游戏的预览图片，如果该游戏还没有设置预览图片，那么显示的会是默认的模拟器主界面 Logo。右下方是模拟器分类和读取的参数设置，左边是游戏列表的显示方式，这些参数的含义分别是：

Mangle Game Name	分组显示游戏名，对游戏列表的归类更直观具体。
Disable CRC Check	不使用 CRC 检测，会无视 ROM 的正确性只根据文件名来读入并运行，有可能导致错误的运行和非法操作，不建议勾上。
Show Only Available	只在列表中显示有效的游戏，那些不能运行的游戏不再显示出来，防止不必要的读取测试过程。
Always show clones	显示游戏的所有版本，包括母版本和克隆版本，游戏的列表会增多，可以看到更多版本的游戏出现在列表中。

右边部分则是游戏的系统种类，根据游戏所属的不同基板系统，将游戏的列表细分，以便能更快更直接的选择和运行到自己想要执行的游戏。在运行游戏之前，我们首先要定义好 ROM 的路径，点击 Edit ROM Paths，在这里选择好你的 ROM 所在目录，FBAEVO 的 ROM 大多数与 MAME 都是通用的，可以尝试将 MAME ROM 所在目录设置为模拟器的目录，设置好之后模拟器会自动扫描一遍目录下的 ROM 信息，之后根据设置的参数情况游戏列表显示上会有所变化。这时候选中某个游戏之后点击 Load Game 按键，就能通过模拟器运行该游戏开始玩了。而当你每次设置了新的或不同的 ROM 所在目录后，最好点一下 Rescan ROMsets 按键，刷新当前的游戏列表，以获得更多更新的 ROM 信息。

至此为止模拟器的主要设置都已经讲解完了，不过如果你想更深入地研究 FBAEVO 的特殊功能的话，可以继续往下看。



GAME [游戏菜单]

Auto pause

让模拟器处在非活动窗口的时候自动暂停模拟器的运行，以节约系统资源不必要的损耗。

Always process keyboard input

当模拟器处于非活动窗口的时候，键盘输入操作仍然有效。该功能只有自动暂停功能无效的时候才能选，原因是如果模拟器处于非活动窗口的时候暂停了键盘输入操作是无效的。

Display mode indicator

显示模式指示，于一些切换过程中在模拟器窗口显示相关的信息。

Modeless menu

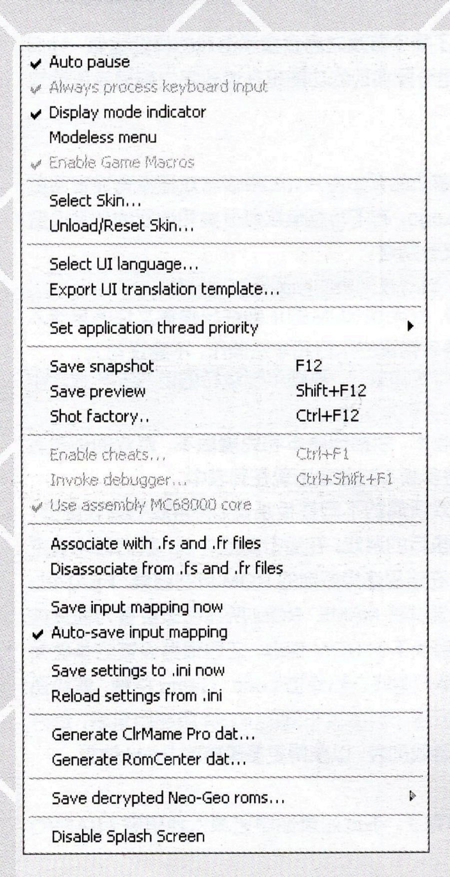
非模糊状态菜单。

Enable Game Macros

启用游戏宏定义输入功能，具体后述。

Select Skin

为模拟器更换外壳，简单的说就是找一张与模拟器主界面合适大小的BMP位图文件来替换当前显示界面。



Unload/Reset Skin

复位为原始的外壳。

Select UI language

为模拟器界面选择语言文件，语言文件个后缀名为FLT，选择不同的语言文件后模拟器的菜单语言会有变化。

Export UI translate template

导出界面的翻译模板，导出的文件为FLT后缀格式，有能力的人可以自己尝试将模拟器的菜单翻译为自己喜欢的类型。注：FLT文件可以用记事本打开，打开后可以看到里面的语句中代表菜单命令的部分，替换成自己喜欢的文字之后再导入到模拟器中，就能看到菜单文字的变化了。

Set application thrread priority

为模拟器设置软件运行的优先权，优先权越高，模拟器与其他软件同时于系统中运行的时候所能获得的相对系统资源供给量就越多。

Save snapshot

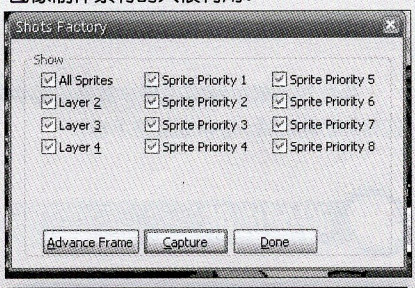
游戏中保存当前抓图为PNG格式位图文件，图片以游戏的默认分辨率保存在模拟器的screenshots目录下。

Save preview

游戏中保存当前抓图为PNG格式位图文件，图片以游戏的默认分辨率保存在模拟器的previews目录下，该功能的作用就是可以在抓图之后于模拟器列表中显示该游戏的预览图片，非常方便。

Shot factory

模拟器的图片工厂，同众多出色的街机模拟器一样，这里也有着方便的编辑截取图片功能。比如我们所熟悉的图层分割、高级帧控制、色块分割等等，对于喜欢编辑图像制作素材的人很有用。



Enable cheats

开启模拟器的作弊码功能，前提是模拟器的cheats目录下有模拟器专用的该游戏作弊码文件。

Incoke debugger

打开模拟器的调试器，高级人员使用。

Use assembly MC68000 core

使用汇编摩托罗拉68K核心，大部分的CPS和NEO游戏采用的都是这块核心。

Associate with .fs and .fr files

让模拟器关联其对应的相关文件，关联后双击该类型的文件则自动用模拟器打开。

Save input mapping now

将当前键位设置保存到相应的游戏设置文件中，下次进入该游戏后不再需要重复设置。

Auto-save input mapping

勾上后每次退出模拟器或结束游戏的时候会自动保存当前游戏的键位设置信息。

Save settings to .ini now

将模拟器当前设置保存到ini文件中，下次进入该游戏后不再需要重复设置。

Reload settings from .ini

从既定的ini文件中读取模拟器相应的设置信息，应用到当前运行状态中。

Generate ClrMame Pro dat

将模拟器支持的ROM信息导出为ROM管理工具CM用的校验数据。

Generate RomCenter dat

将模拟器支持的ROM信息导出为ROM管理工具RC用的校验数据。注：CM和RC两种著名的ROM管理工具以前曾经花过大量篇幅来介绍，这里就不再详细说了，有兴趣的可以看看合订本中的教程。

Save decrypted Neo-Geo roms

在读取NEO加密版游戏的时候，顺便生成解密版的相应ROM文件。此举的目的是在于，解密版的ROM在读取的时候需要的系统资源相对较少，对于机器配置不高的使用者来说，读取解密版相对来说要方便一些。随着后期NEO游戏加密形式的多样化和复杂化，解密版的ROM格式也开始增多，不再是以往单一的图象ROM（即C ROM）加密，各种部分的ROM都有可能存在加密。而在生成了这些解密版的ROM之后，怎样重组为一个整合的解密游戏SET，也是需要一定ROM基础常识的。

Disable Splash Screen

屏蔽启动时的模拟器徽标显示，可以加快模拟器启动主界面的速度，看个人喜好来定。



额外功能介绍

关于模拟器的宏定义

模拟器宏定义一直以来都是一个很热门的话题，大量的街机模拟器都加入了该功能，可见其受欢迎程度之高。而基本上每一个模拟器它们的宏定义方式都不同，所以我们还是得慢慢一点一点来介绍。首先宏定义这个名词是这样来的，Macro的中文意思是宏，简单的说就是将几项复杂的操作整合在一起，用一个整合操作来代替。而在模拟器中，它表示的就是将复杂的多项输入指定整合到一起，用一个宏指令来一次性将它们全部实现。

简单的宏定义我们随时都可以见到，比如将两个操作键同时按下，这样简单的行为就可以称为一个宏操作，而这类操作在格斗游戏和动作过关游戏中更是随处可见。而复杂的宏定义就相对来说比较深奥了，小到格斗游戏一个必杀技的出法，大到格斗游戏中某些组合连续技的形成。熟练的掌握和运用宏，可以制作出匪夷所思的模拟器连续技录像，网络上大量的这类录像，基本上都是用宏定义来实现的。

下面就给大家讲解怎么在FBAEVO中编辑和使用宏定义功能，首先我们在模拟器的config\macros\目录下新建一个文本文件，然后用记事本打开，就可以在里面编写宏定义的专用语句了。以下是宏定义语句的基本语法规则：

连续操作类型 ：游戏的 ZIP 压缩包文件名 ：宏所包含的操作 ：连续技名称

让我们一个一个来讲解这些语法的具体含义：

连续操作类型

指的是该宏属于哪种类型，以下四种是模拟器定义的连续操作类型：

a	自动连击类型
b	在宏定义输入的时候其它任何输入指令都无效
n	普通宏定义
e	并不是宏定义，常用于指定某个游戏的克隆版本

游戏的ZIP压缩包文件名

这个不用多说了，标注的ZIP名字对应的就是那个游戏的宏，其它游戏不可用。

宏所包含的操作

模拟器对宏的语句做了自定义的简化，使得宏的语句更为简短，以下是宏定义语句所表达的含义：

简化语句

(+360)	摇杆顺时针旋转360度
(-360)	摇杆逆时针旋转360度
(+720)	摇杆顺时针旋转720度
(-720)	摇杆逆时针旋转720度
(+DRG)	向前升龙拳（只是摇杆操作）
(-DRG)	向后升龙拳（只是摇杆操作）
(HCF)	从正后方向下旋转到正前方
(HCB)	从正前方向下旋转到正后方
(QCF)	从正下方旋转到正前方
(QCB)	从正下方旋转到正后方

当然你也可以用标准的语句来一步一步编写，标准语句的语法与大部分街机模拟器的宏定义相同：

标准语句

U	向上
D	向下
L	向左
R	向右
,	无操作跳到下一帧
1	操作键1
2	操作键2
3	操作键3
4	操作键4
5	操作键5
6	操作键6
~xx	持续按下某个键xx帧（xx用数字代表的是帧数）

通过两组语句的对比，我们不难发现两者的联系所在，比如(+DRG),1和R,D,DR,1，这两组语句的含义是完全相同的，标示的都是向前出轻升龙拳的操作。

连续技名称

这一项就按照自己的喜好随便定义了，自己定义的宏叫什么听起来习惯就定义为什么名称吧。

让我们再来举几个例子说明一下宏定义的语句：

b:kof2001:(QCF),(QCF),(QCF),(QCF),13:Finish

上面这句宏定义就是完整的语句形式了，b表示的是在该指定执行过程中一切其它指令都无法干扰其操作，之后的kof2001指的是对应的游戏ROM ZIP文件名，再接下来的四个(QCF)表示的是连续向前旋转四个1/4半圈的摇杆操作，最后同时按下操作键1和3，完成整个操作。熟悉该游戏的朋友不难看出这是游戏中的必杀技：豺华的输入过程，最后一个Finish是笔者给取的宏的名称，这样一个简单的宏语句就完成了。

我们上面用到的是模拟器自定义的简化语句，如果用标准的语句来编写，又会变成怎样呢，看看下面的句子就明白了

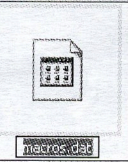
b:kof2001:D,DF,F,D,DF,F,D,DF,F,D,DF,F,13:Finish

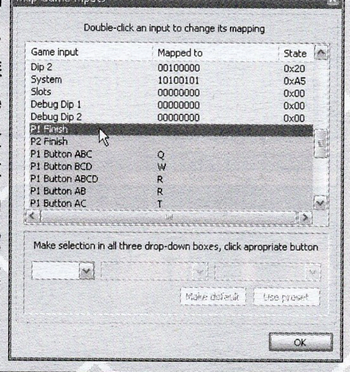
所以说简化语句大大方便了宏定义的编写（由于每个宏定义语句的长度限制在 40 个字节，所以尽量建议使用简化语句来编写），只是初次使用的时候会有些不习惯罢了。如果我们想用在 kof2001 的克隆版本 kof2001h 上面，那么语句就得变成：

b:kof2001:(QCF),(QCF),(QCF),(QCF),13:Finish

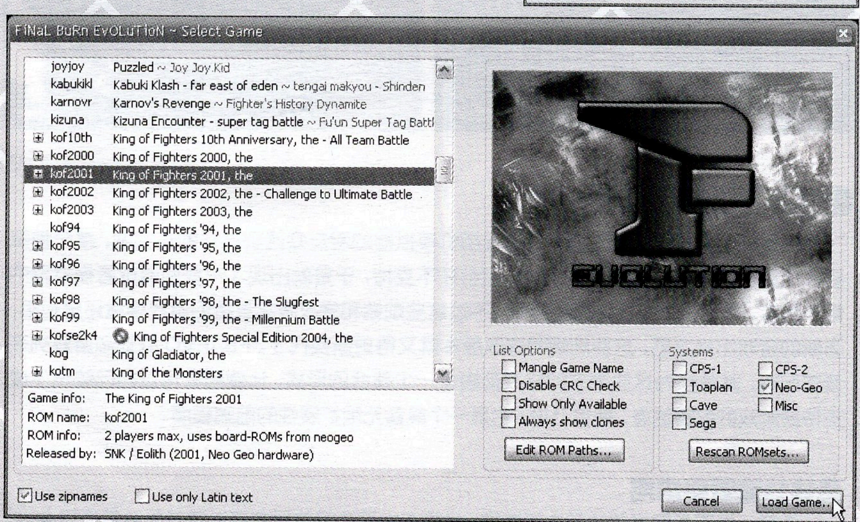
e:kof2001h:kof2001

这样在增加了一个 e 语句之后，两个游戏都可以用同一个宏了。





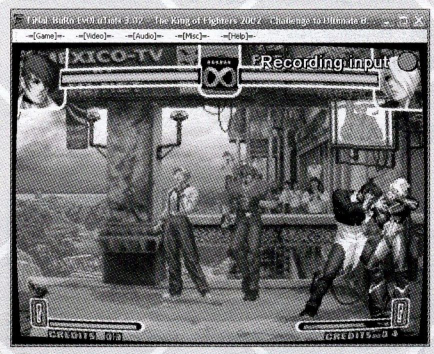
在宏定义语句编写完毕之后，关闭文本文档，并把该文件改名为 macro.dat，这样宏定义就算完成了。这时候打开模拟器，在 Misc 栏勾上 Enable Game Macros 这项，再到读取设置了宏的游戏（比如上面设置的 kof2001），然后再于 Game 菜单下选择 Map fame inputs，在弹出的键位设置窗口下我们便能看到刚才设置的宏的名称--Finish 在这里出现了，双击该名称为其定义一个操作键，在游戏中我们按下这个操作键就能实现该宏定义的操作了。



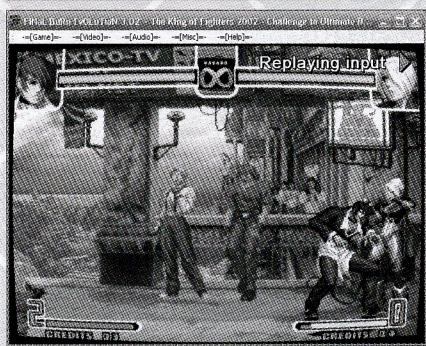
模拟器的录像功能

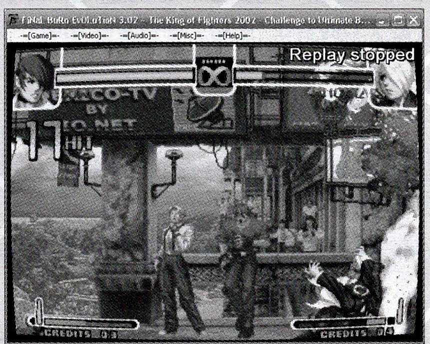
模拟器作者在很多人的建议下加入了类似 Kawaks 的模拟器录像功能，其录像的方法也很简单，快速录像和放像只要按下 Shift+F5 和 Shift+F7 就可以了，如果你熟悉 Kawaks

的录像功能，这完全不是问题，模拟器的录像会自动生成在规定目录下。按下 F6 和 F8 可以切换录像格数，每个游戏拥有 20 格的空余录像点，不会有空间不足的担心。录像和放像的时候，模拟器窗口内都会有信息提示，非常方便。如果想在录像和放像的时候知道确切的录像文件名称，那么按下 Ctrl+I 和 Alt+I 就能实现，这样在录像和放像前都会弹出一个选择文件的对话框，防止错误的操作将重要的录像文件覆盖掉。









动态游戏列表读取前端

这是一个非常强大的前端，经常玩街机模拟器的朋友会遇到这样的情况吧，某个模拟器很优秀但是一些新出的游戏 ROM 目前还不支持，于是就出现了一些前端或者模拟器的修改版本，通过它们来支持新的游戏。不过这些前端和修改版本支持的游戏毕竟还是有限，当新的游戏出来之后，这些前端和修改版本就又得更新换代了。FBAEVO 的动态游戏列表读取前端，就是在为这些未来的修改前端坐一个整合的形式，让使用者可以自己编辑生成支持新游戏的配置信息，理论上说，它是一个具备无限扩展性的前端程序。

具体的编辑和应用

注意：以下步骤可能比较生涩难懂，觉得无必要了解的朋友可以跳过暂时不去理会。

前端的应用是基于一个叫做 dynamic.ini 的配置文件的，所以编辑这个 dynamic.ini 文件，就能实现很多不同的效果，让我们来看看里面的一则游戏信息：

```
ID: 1
GAMENAME: The King Of Fighters 2002 - Challange To The Ultimate Battle
PARENT: kof2002
ROMNAME: kof2002
ROMINFO: 2 players max, uses board-ROMs from neogeo
RELEASEDBY: Eolith / Playmore Corporation (2002, Neo Geo hardware)
NEOPROTECTIONXOR: EC
SWAP: XX
SRAM: 0
SMAPROTECTION: 0
ENCRYPTIONSCHEME: B
ALTERNATETEXT: 0
TEXTROMSIZE: 0
PCM2: 4
SPECIALINIT: kof2002
265-p1.bin , 0x100000 , 0x9ede7323 , 1;
265-p2.bin , 0x400000 , 0x327266b8 , 1;
265-c1.bin , 0x800000 , 0x2b65a656 , 3;
265-c2.bin , 0x800000 , 0xadf18983 , 3;
265-c3.bin , 0x800000 , 0x875e9fd7 , 3;
265-c4.bin , 0x800000 , 0x2da13947 , 3;
265-c5.bin , 0x800000 , 0x61bd165d , 3;
265-c6.bin , 0x800000 , 0x3fdd1eb  , 3;
265-c7.bin , 0x800000 , 0x1a2749d8 , 3;
265-c8.bin , 0x800000 , 0xab0bb549 , 3;
265-m1d.bin , 0x20000 , 0x1c661a4b , 4;
265-v1.bin , 0x800000 , 0x15e8f3f5 , 5;
265-v2.bin , 0x800000 , 0xda41d6f9 , 5
};
```

这组信息表示的是与模拟器中新加了一个 kof2002 的游戏支持，这个游戏原来不存在于普通的游戏列表中，需要用该前端额外添加来读取。

ID: 1

这是一个游戏ID码，每新加一个游戏，我们都会设置一个这样的代码，如果kof2002是1，那么我们想增加kof2003的时候，ID就必须是2或者什么别的数字了。

GAMENAME: The King Of Fighters 2002 - Challange To The Ultimate Battle

添加后显示在列表中游戏的名称，你也可以随便取，前提是自己要看得懂。

PARENT: kof2002

游戏的母板ROM名称，如果要添加其它游戏属于该游戏的克隆版本，母板名称都应该一致。

ROMNAME: kof2002

游戏位于ROM目录中的压缩包名称。

ROMINFO: 2 players max, uses board-ROMs from neogeo

游戏的介绍信息，显示在列表栏下面的信息栏中，可以随便写什么，看得懂就行。

RELEASEDBY: Eolith / Playmore Corporation (2002, Neo Geo hardware)

游戏的公司简介，同上。

NEOPROTECTIONXOR: EC

ROM的加密形式，EC代表的是C ROM进行过加密。

SWAP: XX

这项参数是针对一些老的NEO ROM格式，将其转化为新的模拟器认可的格式使用的。

如果图像部分在模拟的时候出问题，而且该游戏的C ROM并没有加密，那么就用SWAP: C。

如果开始游戏后黑屏或者启动后以一段红色警告信息无法开始游戏，那么就用SWAP: P。

如果以上两者都成立，那么就用SWAP: PC。

如果声音模拟混乱，就用SWAP: V。

如果ROM本身格式不需要转换，那么就用SWAP: xx。

SRAM: 0

游戏是否需要记忆卡存档，0为不需要，1为需要。

SMAPROTECTION: 0

如果ROM压缩包中有一个xxx-sma.bin格式的文件就设为1，否则设为0。

ENCRYPTIONSCHEME: B

加密C ROM需要设的参数。

如果游戏采用的是以前的kof99式基板（Neo-CMC 42），那么设为A。

如果游戏采用的是后期的kof2000式基板（Neo-CMC 50），那么设为B。

如果C ROM完全没有加密，那就设为NEOPROTECTIONXOR: 0。

以下是一些游戏的C ROM加密信息表，可以参考之后填写。

kof99 encryption module (Neo-CMC 42)
ENCRYPTIONSCHEME: A

Game	Xor
kof99	00
s1945p	05
garou	06
ganryu	07
preisle2	9F
mslug3	AD
zupapa	BD
bangbead	F8
sengoku3	FE
nitd	FF

kof2000 encryption module (Neo-CMC 50)
ENCRYPTIONSCHEME: B

Game	Xor
kof2000	00
samsho5	0F
samsh5sp	0D
kof2001	1E
mslug5	19
pnyaa	2E
mslug4	31
rotd	3F
svcchaos	57
matrim	6A
kof2003	9D
kof2002	EC

ALTERNATETEXT: 0

对于512K或更大的S1 ROM所采用的参数，如果该ROM采用的是512K或更大容量的S1 ROM，那么设为1，反之设为0。

TEXTROMSIZE: 0

如果ROM中的S1被加密在C ROM中，那么就必须用到该参数。

TEXTROMSIZE: 0x020000

表示被加密在C ROM中的S1 ROM大小为128K。

TEXTROMSIZE: 0x080000

表示被加密在C ROM中的S1 ROM大小为512K。

TEXTROMSIZE: 0x100000

表示被加密在C ROM中的S1 ROM大小为1M。

如果ROM中不存在该现象那么设为TEXTROMSIZE: 0。

PCM2: 4

一些用到了声音加密的ROM（V ROM）必须用到的解密代码，一下游戏分别对应这几个解密码。

1 ➡ mslug4
2 ➡ rotd
3 ➡ pnyaa
4 ➡ kof2002
5 ➡ matrim
6 ➡ mslug5
7 ➡ svcchaos
8 ➡ samsho5
9 ➡ kof2003
10 ➡ samsh5sp

如果该ROM不存在这种方式的加密，那么设为PCM2: 0。

SPECIALINIT: kof2002

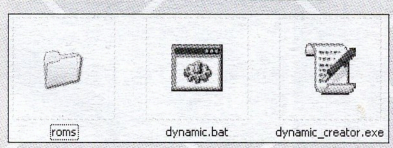
一些后期的NEO游戏采用的额外加密形式，下面列出了使用该加密形式的游戏。

kof2000
cthd2003
svcchaos
svchaosa
svcsplus
svcplus
svcplusa
svcboot
kof2002
kof2002b
kf2k4spe
kf2k4spl
kof2003
kof2003b
kof2k4ex
kof2k3up
kof10th
kof10thu
kf10thep
kof98
kof99
fatfury2
garou
garouo
matrim
rotd
pnyaa
matrimbl
mslugx
mslug3
mslug4
mslug5
ms5plus
samsho5
samsh5bl
samsh5sp
neo_pvc_bank1

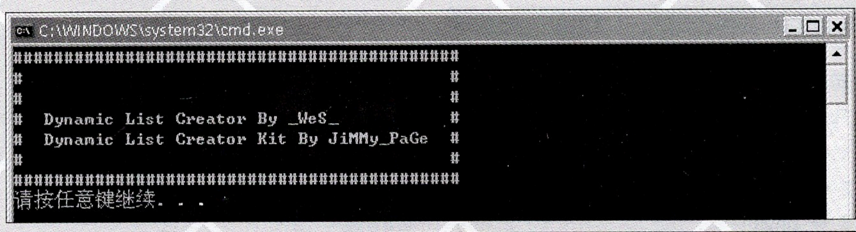
如果该ROM不存在这种加密形式，那么设为SPECIALINIT: NE。

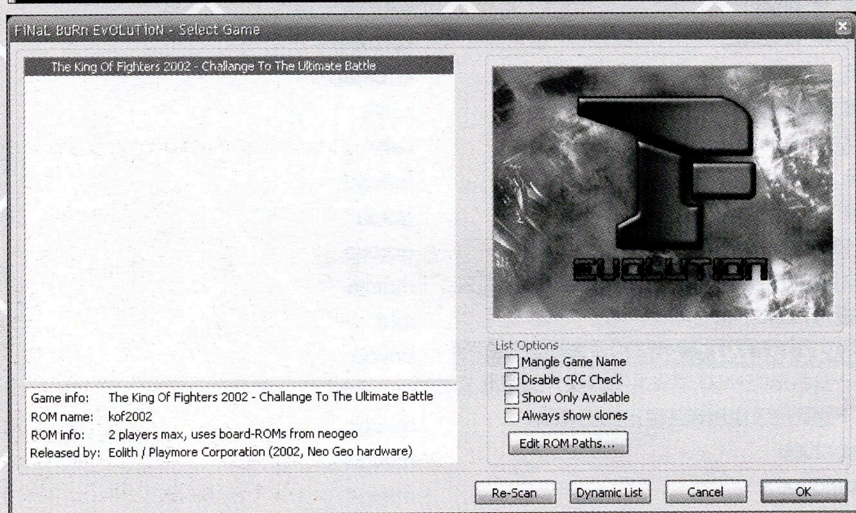
最后的部分就是 ROM 的容量和 CRC 列表了，没有什么好说的。

制作 dynamic.ini



如果上面的解说看不懂不要紧，看这里就是了，这里会教你用傻瓜的方式来制作用于前端的配置文件 dynamic.ini。将 Dynamic_Creator_kit.zip 这个制作工具包解压到 C 盘根目录，我们可以看到 C 盘多了一个 Dynamic Creator 的目录，将你要添加的游戏 ROM（注意要是 NEO 游戏的 ROM ZIP 压缩包才行）拷贝到，C:\Dynamic_Creator\roms\ 目录下，然后再运行





ynamic.bat 这个批处理文件，就会看到目录下生成了一个包含该 ROM 信息的 dynamic.ini 配置文件了。

之后将需要运行的 ROM 拷贝到模拟器认可的 ROM 目录下，再将 dynamic.ini 拷贝到模拟器根目录，依次执行 Game ➡ Dynamic List（loader），在弹出的动态游戏列表读取前端窗口中，我们就能看到新增加了该游戏的支持了，读取进去游戏看看如果没有问题就大功告成了。需要添加多个游戏的支持，拷贝多个 ROM 依次执行上述操作就是了。这样当新的 NEO ROM 被 DUMP 下来，我们就能够通过这种方法尝试能不能玩到了，非常方便吧。

好了 FBEVO 这个出色的街机模拟器就介绍完毕了，大家有什么意见可以发信到杂志信箱给我，我今后还会多介绍这方面的东西给大家，杂志的信箱是 ezmag@163.com。







文/模拟地带创作室/胖胖船长
责编/Cotolo

NES咖啡屋
基于JAVA核心的FC模拟器
NESCafe

前言

由于经常要测试最新发布的一些ROM，所以笔者会用到很多模拟器。今次看到这个NESCafe，感觉其中很多功能都不错，于是决定写一篇教程与大家分享。

在网络上查找NESCafe关键词，我们找到的大部分都是一些与咖啡有关的网站，Cafe就是咖啡的意思，实际上这个模拟器是想让玩它的人能够有一种在闲暇时间里品尝咖啡的感觉，才取了这么一个名字吧。

Welcome to NESCafe 0.615

NESCafe这个模拟器已经有好几年历史了，网站自建成以来累计下载该模拟器的点击数几乎达到了200万，有500多万的FC游戏被该模拟器运行过，而在线使用该模拟器的总天数更是达到了1万六千多。以上数字仅仅说明的是NESCafe这个模拟器的受欢迎程度之高，究竟合不合我们口味，还得我们自己尝试使用了才知道。



NESCafe 0.615 Now Available for Download!

Downloaded 1,872,398 times (since 01/01/2004)
5,582,198 games played online
17,427 days of gameplay



NESCafe 0615 Release Note



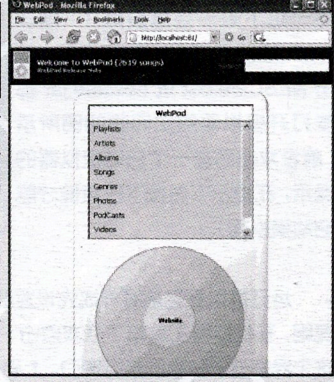
NESCafe 0615 Standalone Version



NESCafe 0615 Applet Version



NESCafe是一个基于JAVA平台的FC模拟器（NES是欧美对FC的称呼），作者Dave于2001年毕业于英国的沃尔克大学计算机专业，之后于伦敦一家公司作IT顾问，同时还帮公司开发和维护财经软件。在业余时间内，Dave有着自己的个人软件计划，目前他所负责的个人项目一共有三个：FC模拟器NESCafe的开发和完善、基于JAVA技术的NESCafe在线服务、以及一个利用iPod连接网络来共享歌曲的软件WebPod。目前我们只需要了解他的前两个软件就够了。





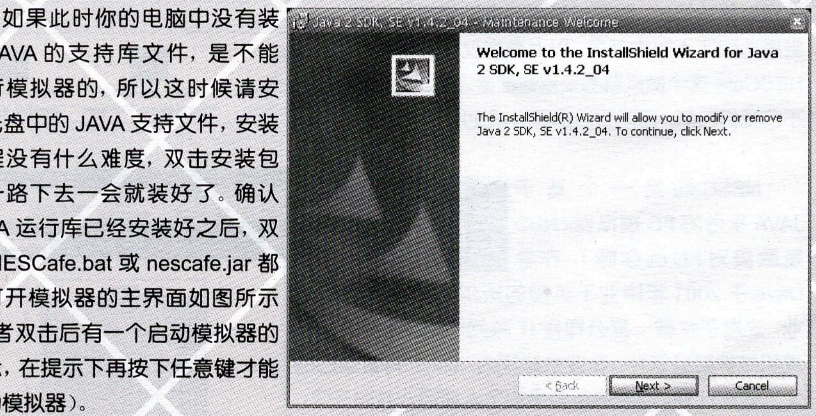
NESCafe 是第一个 JAVA 下的 FC 模拟器，它的特点是无论什么操作系统平台，只要安装了 JAVA 的运行库支持文件，就能顺利的运行该模拟器。而且 NESCafe 的源代码是完全公开的，具有这方面知识的人可以将其通过源代码将其顺利的移植和嫁接到网络上，实现网页上直接用模拟器运行游戏 ROM 的功能。目前模拟器的最新版本是 2006 年 4 月发布的 0.615 版，无论是普通版本还是在线版本，其内核的更新都是一样的，对支持在线读取游戏更稳定，以及 GIF 和 PNG 格式的游戏中截图格式。下面我们就以这个版本为基础来给大家简单介绍一下模拟器的使用过程。

模拟器使用

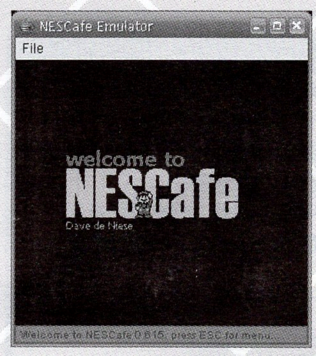
NESCafe 的官方网站上有着各种版本的模拟器下载，一般人只要下载标准版本（也就是单人用版本）就行了。下载后将模拟器解压到硬盘中的某个目录下（比如 C:\NESCafe），我们会看到以下文件：

readmew 文件夹	-- 里面包含模拟器的授权说明和使用教程的电子文档，后者随模拟器每个版本都在更新。
NESCafe.bat	-- 模拟器运行的快捷方式，由于是 JAVA 支持的模拟器，所以启动过程需要用到一些参数。
NESCafe.ico	-- 模拟器的图标文件，一个站在字母 N（代表 NES）旁边的路易。
nescafe.jar	-- 模拟器的 JAVA 程序，也是主核心文件所在。
nescafe.settings	-- 模拟器的设置文件，在模拟器运行后里面的设置更改都保存在这个文件内。

如果此时你的电脑中没有装有 JAVA 的支持库文件，是不能运行模拟器的，所以这时候请安装光盘中的 JAVA 支持文件，安装过程没有什么难度，双击安装包后一路下去一会就装好了。确认 JAVA 运行库已经安装好之后，双击 NESCafe.bat 或 nescafe.jar 都能打开模拟器的主界面如图所示（前者双击后有一个启动模拟器的提示，在提示下再按下任意键才能启动模拟器）。

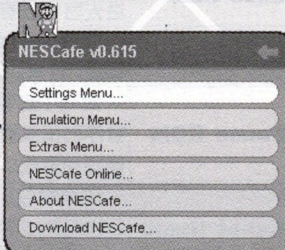


运行模拟器之前要养成先设置的好习惯，接下来我们就进入模拟器的设置菜单去看个究竟吧。在模拟器主菜单下依次点击 File NESCafe Menu，我们就能看到模拟器的设置界面，这个界面位于模拟器运行窗口，上面有这模拟器的主图标，以及一个向右滑动的蘑菇。由于内



建了 JAVA 核心，所以模拟器的设置都是在主窗口的，是不是感觉有点新鲜感呢，相对大多数传统的模拟器都是单独弹出一个设置对话框窗口，这种设置方法会给人一种全新的感觉。

接下来双击任何一个栏目都会进入次级菜单，是不是有点在网络上操作的感觉，只是记住要双击才能切换，要回到上级菜单，则需要单击右上角的后退图标。



Setting Menu
［主设置菜单］

Configure Controls	-- 在这里我们需要设置模拟器的基本操作键，双击任何一个键，然后在提示后按下键盘上的相应键，就对应好了。
Graphics Settings	-- 这里包含模拟器图像显示方面的大部分设置。
↳ **Smoothing**	-- 模拟器的平滑显示效果，默认是关闭的，需要注意的是打开该项需要有较快的电脑配置。
↳ **Stretch**	-- 模拟器的拉伸显示效果，默认是开启的，开启后游戏的图像会自动拉伸填满模拟器显示窗口，反之将只显示默认分辨率。
↳ **Frame Rate**	-- 游戏运行时的帧数显示，默认是隐藏的，开启后会在窗口中显示当前游戏运行的帧数，帧数越高游戏速度越快。
↳ **Image Format**	-- 游戏中截图保存的文件格式，默认是 PNG 格式，按照自己喜好来选择。
↳ **Hue**	-- 游戏中的色调调节，默认值是 50%，没有什么必要更改。
↳ **Tint**	-- 游戏的色彩度，相当于电视中的色彩浓度，默认值是 50%。
↳ **Colour Mode**	-- 游戏的颜色模式，默认是彩色，可以切换为黑白

注意：色调、色彩度以及颜色模式的调节选中之后菜单会向上移半个屏幕的距离，然后用键盘上的左右键来调节百分比，这样设定是为了便于边调节边对比实际游戏中的效果改变，要想让菜单回到原来的位置，只需要用鼠标单击右上角即可。

Sound Enable	-- 游戏中声音的开关，后面列出了快捷键 S，也就是我们在游戏中按下键盘上的 S 键同样可以实现。
Light Gun Disable	-- FC 专用光枪输入设备的支持，默认是关闭的，打开后也是用鼠标来控制，而且只有少数特殊游戏对应。
Configure Time Shift Buffer	-- 时间转换缓冲的设置，文章之后会有详细介绍。
Configure Movie Recording	-- 设置模拟器的专用录像录制功能，目前模拟器的这项功能还很不完善，只支持默认分辨率（256x240）下每秒 7 帧的模拟器录像。

Emulation Menu
[模拟器设置]

Save State	-- 游戏中即时存盘，在模拟器运行游戏的途中按下键盘上的C键就能实现，进去后可以看到各个即时存盘点的游戏中预览图片。
Load State	-- 游戏中即时进度读取，在模拟器运行游戏的途中按下键盘上的L键就能实现，进去后可以看到各个即时存盘点的游戏中预览图片。
Pause ROM	-- 游戏中途暂停，在模拟器运行游戏的途中按下键盘上的P键就能实现，暂停后模拟器窗口下方会有提示，暂停状态下再一次按下P键可以取消暂停回到游戏中。
Reset Game	-- 游戏复位，在模拟器运行游戏的途中按下键盘上的R键就能实现，复位后当前游戏的进度会消失，请确认在复位前已经用即时存盘功能保存了重要的游戏数据。

Extra Menu
[额外功能设置]

Enable Debugger	-- 在游戏中开启调试器，高级调试人员使用，游戏中按下F5键就能实现。
Enter Game Genie Code	-- 输入作弊代码，需要找到相应的Genie码输入后才能生效，游戏中按下G键就能实现。
Record Movie	-- 模拟器中途录像，后面详细介绍，游戏中按下F8键就能实现。
Save Screenshot	-- 游戏中途截图，抓取的图像以PNG的格式保存在模拟器自建的savescreens目录下，游戏中按下A键就能实现。

NESCafe Online
[模拟器在线设置]

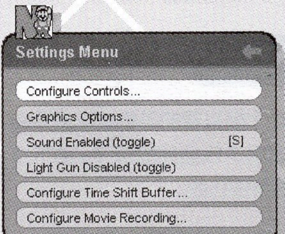
Internet Settings	-- 英特网设置，模拟器默认使用的是系统内置的网络设置，这里设置的只是代理服务器，不过模拟器单机版的设置是不可用的。
Download Game	-- 下载游戏，模拟器支持通过网络下载一些FC游戏直接运行，每个时间段相应提供的FC游戏会有不同，不过下载后并不保存在硬盘中，而是直接内置模拟器运行，所以我们不会在下载游戏后于硬盘中发现任何Rom文件。

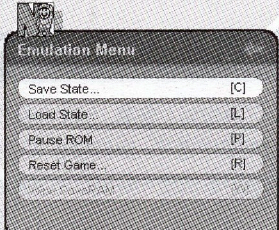
About NESCafe
[关于本模拟器]

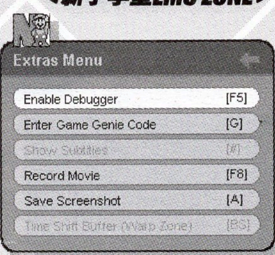
模拟器的版权说明，包含版本、模拟器主页、目前开发状况等等信息。

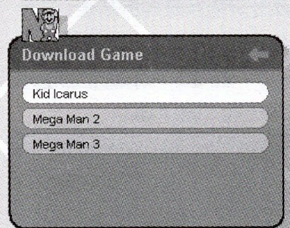
Download NESCafe
[下载模拟器最新版本]

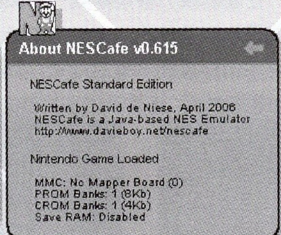
直接连接到模拟器官方主页下载模拟器的最新版本。

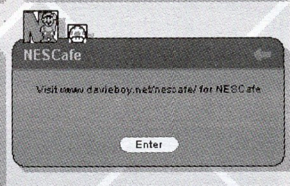




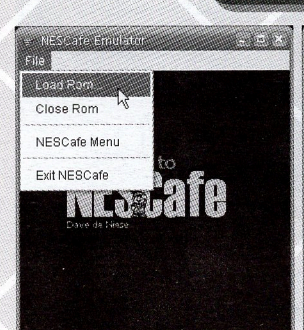


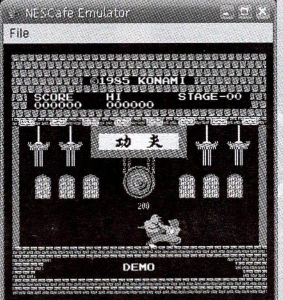


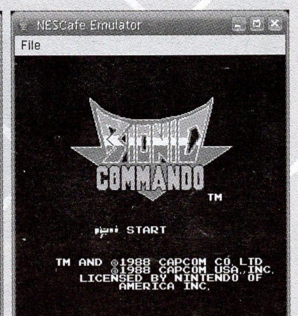




教学补充







好了模拟器的菜单设置到这里算是讲完了，接下来我们要做的只是读取游戏开始玩了，依次于模拟器菜单下选择 File --> Load Rom，然后选中你的 FC 游戏 Rom 文件，就能开始玩了。下面列出的是模拟器默认的快捷键，希望对大家有所帮助。

模拟器功能键位	
FC键位	键盘键位
游戏暂停	P键
游戏复位	R键
删除电池记忆并复位	Q键
显示时间转换缓冲	BACK SPACE键
即时存盘	C键
即时读盘	L键
显示当前ROM信息	I键
录像/停止录像	F8键
显示游戏色块	F9键
减慢游戏速度	F11键
加快游戏速度	F12键
游戏中截图	A键
声音开关	S键
输入游戏作弊码	G键
进入调试模式	F5键
开启模拟器中途菜单	ESC键或鼠标右键

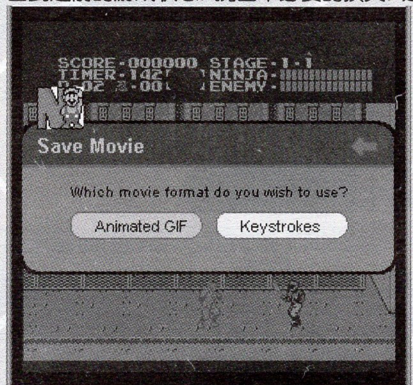
操作键位	
FC键位	键盘键位
开始键	回车
选择键	空格
A键	X键
B键	Z键
方向键上	向上箭头
方向键下	向下箭头
方向键左	向左箭头
方向键右	向右箭头

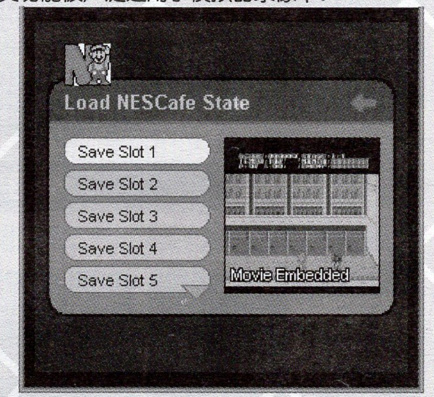
特殊功能



了解完以上信息，NESCafe这个模拟器的单机版本就没有什么奥秘可言了，我们已经可以调用游戏顺利的玩了，接下来给大家讲解的是一些模拟器附带的特殊功能。

在前面我们曾经提到一个叫做时间转换缓冲的功能，这个功能是利用系统的内存保存游戏之前运行的过程，当我们玩到某处忘记存盘而不慎Game Over了，就可以利用这个功能来回到之前的游戏状态，挽回不必要的损失，这类功能被广泛运用于模拟器录像中。





NESCafe支持两种录像格式：GIF动态图片格式和模拟器专用的即时存档录像。前者在录制完毕后会自动生成在模拟器自建的savemovies目录下，后者则保存在即时存档目录savestates里面。游戏中按下F8键就能开始录像，录像中再次按下F8就会停止录像。GIF图像的录像用图像浏览软件就能查看，可以用来作为各种素材使用，即时存档形式的录像在读取即时进度的时候会自动播放。NESCafe的录像功能不大完善，笔者还是不推荐大家使用。





好了至此模拟器的基本使用全都讲解完了，如果下回有机会我还会给大家讲解模拟器的在线使用和安装的，这回就先到这里，祝大家玩得愉快。



文/模拟地带创作室/强力磁化杯
责编/Taka

FC海盗日志

纪念与“黄卡”共同度过的日子



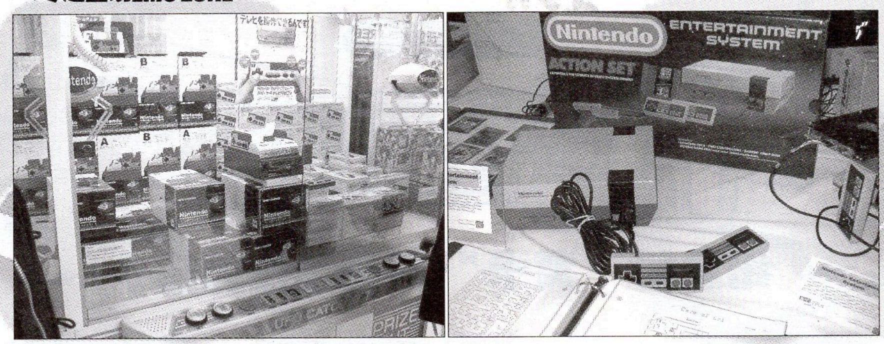
“黄卡”=海盗版

在所有的家用游戏主机当中，FC无疑是留给我们最多美好回忆的一款。不过在国内我们更多地接触到的是非官方改造过的FC主机，像当时的什么小灵通、小霸王、小天才等等，而FC的游戏卡带，在国内最为流行的则是我们俗称为“黄卡”的卡带。在那个时代，我们根本不会想到那些所谓的“黄卡”就是现在被称为“Pirate Card”的海盗版，通俗地说就是现在被称为盗版卡的东东。即便如此，在那个大环境下，这些如今被称为盗版卡的FC“黄卡”，仍然是不少七八十年代玩家认为能够留给其众多美好回忆的宝贝。如今ROM资料和归类日渐完善，不少人还仍然在寻找着这些能够与“黄卡”对应的游戏ROM，收藏也好、怀旧也罢，能够在模拟器上再度看到曾经令自己痴迷的游戏，再找上几个曾经在一起游戏的朋友，以期体会一下当年的那种闯关的乐趣，也不能说不是回味人生的一大乐事。

笔者在一次收拾房间的过程中，偶尔找到一些以前玩过的FC的“黄卡”，于是突发感悟，决定写一些有关于这类卡带的文章，与各位看官同乐。



如果我们把任天堂比喻为一艘在游戏海洋里航行的大船的话，那么那些盗版卡就可以比喻为周围的海盗了。收集这些盗版卡，就相当于在大海中打捞那些海盗的财宝，不知道这样的比喻大家满意否。这海盗版的FC卡带，就像大海里的财宝一样，在短时间内是不可能收集全的，我们只能尽可能的将收集来或者了解到的情报汇总，将这个资料库逐步完善。



所谓的海盗版 FC“黄卡”，在欧美出现的机率比较小，大部分都来自于东南亚地区，其中香港和台湾更是这类卡带的主要集散地，而在我们所处的中国大陆也曾经有着大量的“黄卡”贩售。FC 盗版卡带的出现源于 1988 年，当时 FC 的软硬件销售火爆程度可谓红及全球，而以港台地区为主要据点的 FC 盗版卡带生产供给也开始迅速发展。截至 1991 年，任天堂曾经对台湾地区进行过一次盗版卡带的大规模肃查行动，发现其规模居然占据了所有盗版据点的 30% 以上。

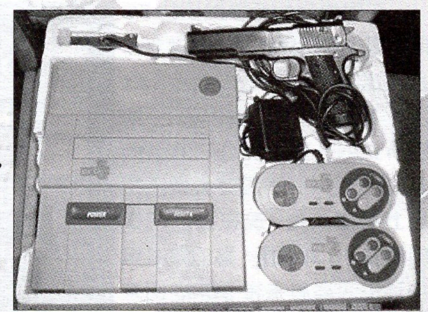


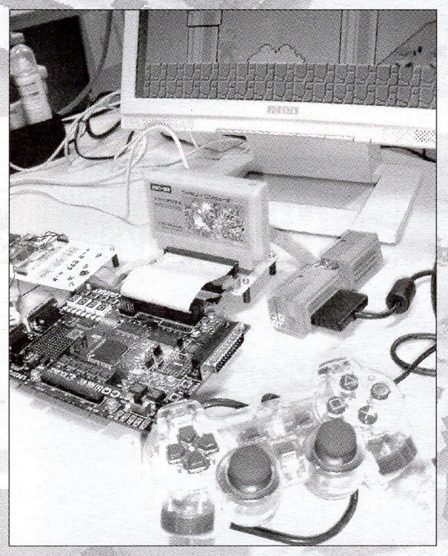


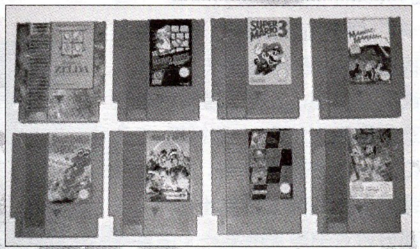
在那些完全没有 FC 软硬件销售的国家地区，盗版卡带的销售则成为了主流，FC 主机也有了各种地区和国家的命名方式，国内就不必多说了，国外还有被叫做 SuperVision、Chui、Cony 这样的大公司。它们全权负责本国或者邻近国家区域内的 FC 游戏主机、卡带的生产及销售工作，如果你有幸拿到过这类卡带，你会发现卡带上面明显的标记着其所属公司的巨大标志，而不是任天堂。



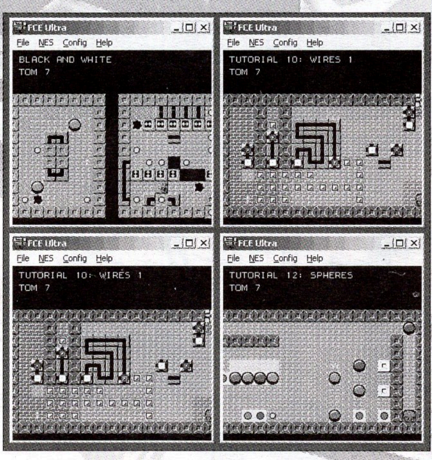
虽然随后任天堂开始了全球范围内的版权意识宣传和反盗版行动，但是曾经由这些大公司企业制造的游戏主机和卡带，早已通过各种渠道流通到了世界各地。而且在不同的国家和地区，又经过了当地的各种改造和重新包装，所以盗版卡带和主机的形式就变得更为复杂了。







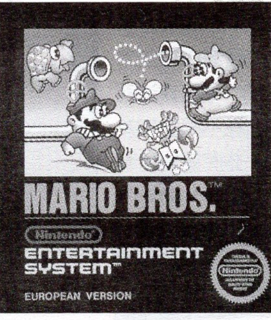
各式各样的合卡成为当时一大景观

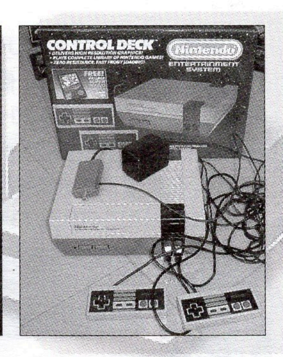


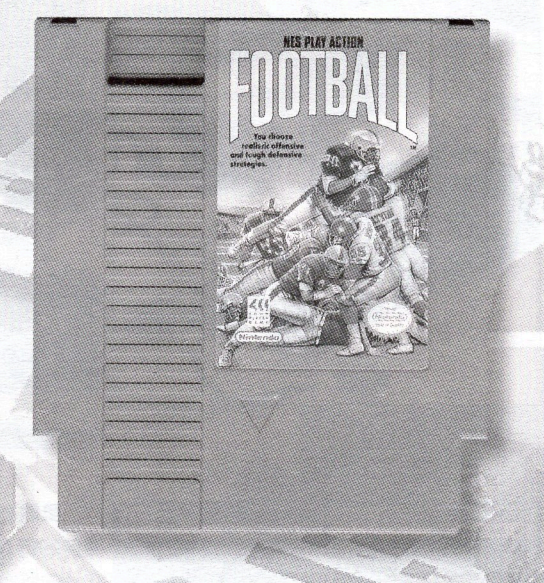


虽然盗版并不是被提倡的行为，但是一些亚洲的游戏公司在自己研发 FC 游戏的途中摸索出了一些适合于本地行情和文化的路子，制作出了不少优秀的非官方 FC 游戏卡带。像《饿狼传说》、《街头霸王》这类在街机上赫赫有名的游戏，硬是被一些小公司用极高的毅力（采用临摹和重制像素点阵图的形式）给做到了 FC 上面，利用有限的机能创造出了巨大的价值，同时也为自己谋取了不小的利润。这类游戏种类有很多，国内的 FC 玩家应该都有接触过，但在当时我们根本没有尺度去衡量它们究竟是什么版本以及什么公司的作品，唯一能留给我们深刻印象的仅仅是游戏本身优秀的素质。

在国内我们所接触到的 FC 海盗版卡带主要还是一些游戏的合集比较多，它们一般以“XX 合一”的形式出现在市场上，前面所说的一些亚洲公司原创的游戏，到了 FC 后期才慢慢于市场上崭露头角。现在我们所说的收集 FC 海盗版，指的是收集各种由海盗版卡带 DUMP 出来的 ROM。而以前我们收集“黄卡”可不是这种形式，当时为了找到一款适合于自己的“黄卡”确实不容易，主要是因为合集游戏的重复性太强。一些标榜“几百合一”的游戏卡带，其中所包含的游戏实际上不到十几个，大部分游戏都是采用某一个主游戏程序为核心加以一些要素的增强，再冠以完全不同的名字就成为了一款新游戏的形式。典型的如“某某坦克”，有些卡带整版都是这一个游戏的修改版，或者某些关卡的直接对调，而卡带的封面上就写着“几十合一”的字样，这样的卡带买回去之后当然是大呼上当。类似情况屡见不鲜，于是后来 FC 卡带在购买的时候出现了可以先试卡再购买的特殊手续，这种购买形式也一直维持至今，沿用于目前国内大部分游戏水货商品的专用店铺，不能不说是一种独有的景观。所以说，如果你在亚洲、东南亚、或者在中国，作为一名游戏玩家是很幸运的。

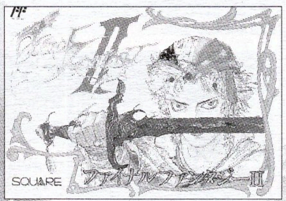




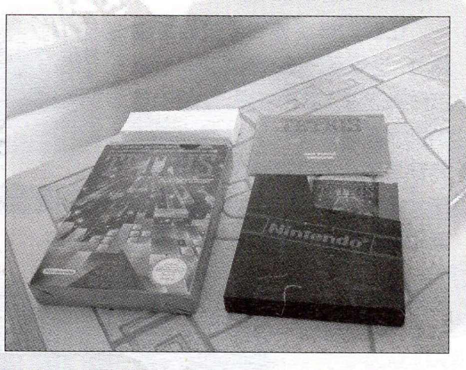


怎样直接分辨一块盗版卡带的特征呢，其中有一些主要的特点。在卡带的标签处没有任天堂的官方标志（Nintendo Family Computer），更多的做得像样点的会打上“FAMILY COMPUTER”的字样，在卡带的标签处没有任何版权声明信息，甚至游戏中的相关信息也会被去掉。游戏卡带表面的贴纸看上去不是很规范，很多地方都有篡改过或二次加工的痕迹，而最明显的一个标志，那就是合卡。如果某个卡带是“XX 合一”的形式，那它必定是海盗版。

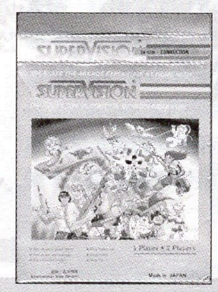




来自港台的海盗版



SuperVision 是最早也是最出名的非任天堂卡带生产供应商之一，也是在制造FC 合卡的厂商之中少数敢于大张旗鼓标榜若揭的一家。该公司位于台湾，早在雅达利家用游戏机风靡的那个时代，SuperVision 便生产过大量的雅达利 2600 合集游戏卡带。



在 FC 早期，SuperVision 制作的 FC 海盗版卡带大部分都是复制任天堂的卡带标签再经过粗略加工的仿制品，那时候的海盗版都是普遍的单卡形式。到了后期，FC 游戏的数量开始猛增，SuperVision 便开始着手加工 FC 卡带的合集版，并且在合集的卡带标签和包装盒上面都印上了自己公司的精美标志，非常抢眼。而且，其卡带还改换成英文标签大量投入美国和加拿大所在的北美市场，因此受到了美国任天堂方面反盗版机构的高度重视，成为了任天堂反 FC 合卡盗版的头号目标。

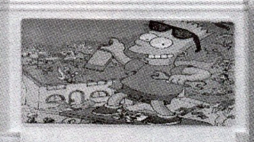
来自欧美的海盗版

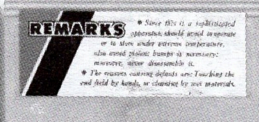
最早在欧美，FC 并不盛行，直到后期以NES 的形式发售。FC 和 NES 的卡带是不能通用的，也就是说日版的 FC 卡带不能在美版的 NES 主机上运行。不过很快便出现了一种叫“ 转接卡 ”的东东，将日版的卡带插在上面，再经过这块转接卡接到 NES 主机上，就能于美版主机上运行日版的卡带了。下面就是一块日版的“42 合 1”海盗版卡带以及一块日美版转接卡的造型，这类转接卡无论是原版卡带还是海盗版都通吃，起到的就是一个区域码转换识别的功能，类似于现在很多电脑光驱区域解锁的原理。



这是一个 FC 游戏，原名应该叫《辛普森 巴特对宇宙异型》。但由于是海盗版卡带的缘故，这其中我们预料不到的问题就很多了。看看卡带的标签吧，这是从原版卡带的包装盒上面扫描并剪切下来的图片，扫描得还算清楚。但卡带中的游戏就完全不是那么一回事了，居然是著名的《彩虹岛》日文版……更令人叫绝的是，上面居然还有“ 美国任天堂授权 ”的字样。

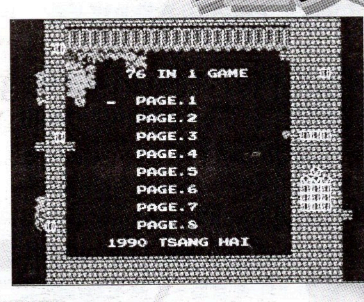
让我们再来看看卡带的背面标签，这可是典型的软件直译过来的任天堂官方警告信息，生硬的英语文字在提醒我们"未经许可不要轻易散布该原版游戏"，哈哈。



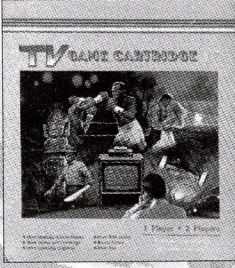


这个名为 Remarks 的公司做过不少 FC 的海盗版卡带，大量销往东欧国家，卡带背面的红蓝印迹以及公司商标是这类卡带的统一特点。

经典的合卡

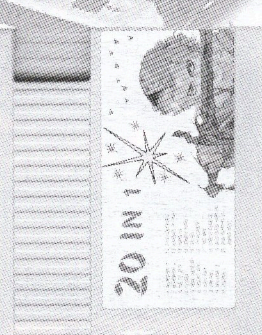


这是为数不多我所见过的海盗版合卡当中比较出色的一盘。"76 合 1"，真正的 76 个游戏，居然没有一个是重复的，里面的游戏全部都是任天堂早期的小容量益智游戏，其中也不乏经典作品，收藏价值很高。这盘卡带的制造商正是台湾的 Supervision 公司，在卡带的背面可以看到中文和英文的版权警告信息，当然是 Supervision 的而不是任天堂的啦，卡带有还一个包装盒，很不错的样子。



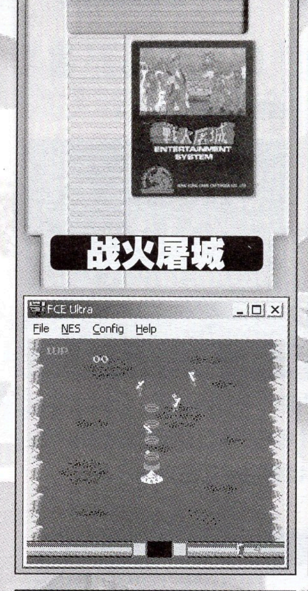
来看看卡带的实际运行截图吧，开机后的主界面上显示的是卡带的主游戏选单，一共分为 8 页，每一页包含几个游戏，在游戏选择的时候还伴有背景音乐。到后来，这种形式菜单的合卡也一度被认为是最有价值收藏的合卡标志。

在笔者过去玩游戏的印象中，有很多"十几合一"的卡带，里面包含着一些任天堂 FC 早期的招牌游戏，这类"黄卡"是卖得最多的。笔者就曾经在买机的时候附带买了一盘"18 合 1"，当时玩得甚是开心，老爸老妈都曾经通宵在玩《炸弹人》和《猫捉老鼠》，可惜后来搬家的时候弄丢了。这类卡带一般都是一张标志性的游戏人物，然后旁边列出每个游戏的名称，几乎是统一而简陋的版式，而且卡带的重复率非常高，经常会遇到标签不同而内容完全一样的情况。旁边的这块"20 合 1"便是属于该类型，标签上印有一个很大的"FF2"人物，而实际上游戏列表里面完全没有这个游戏。旁边的那些星星和蝴蝶除了作为点缀作用外与其中的游戏也没有任何关联，做工很讲究的合卡，而游戏容量却并不大。

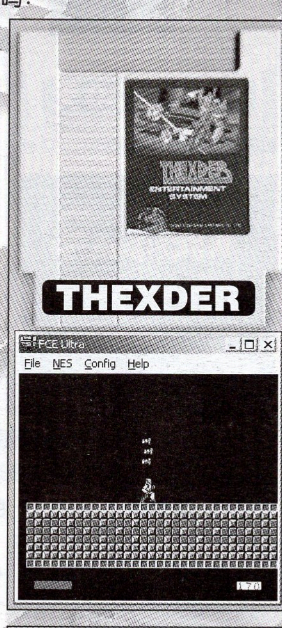


合卡中的极品四合一

在一些香港不知名公司制作的海盗版卡带当中，有一批制作精良的单卡。它们共同的特点就是复制单个知名 FC 游戏做成单卡形式，然后再辅以精美的原创卡带标签图片，推出市场上销售。以下列出的几款卡带，你能猜出是原来的什么游戏吗？





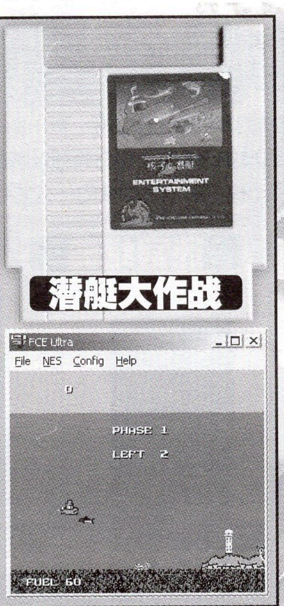












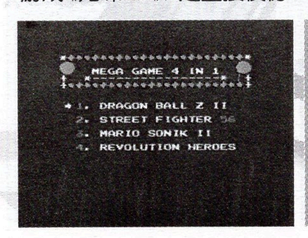


FC开始逐渐在国内普及和被认知之后，一些比较有质量的合卡开始出现，它们大多以“4合1”或“8合1”等形式在市场上出现，在很长一段时间内，我们曾经潜意识的产生过这样一种观念，“4合1”的卡带往往都是精品，而其价格也相对其它合卡贵很多。

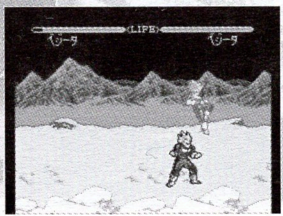


我们来看看下面这块“4合1”的卡带，在当时来讲这种类型的“4合1”应该属于极品了。这是一块典型的香港造“4合1”海盗版FC卡带，生产于1998年。12M的容量可以算是FC卡带中较高的级别，应该是附加了额外的扩容芯片才足以装下这几个游戏，几个游戏在当时来说也都是鼎鼎有名。卡带标签上的游戏预览图、中英文结合的游戏名称、以及下陷的卡带标题，这些细节在做工上甚至都比一些原版卡带要好，可见做海盗也要讲水平的，如何吸引购买者的眼球，没有一点游戏方面的常识，还是不行啊。

接下来让我们看看卡带的实际运行效果吧，启动的时候会出现一个“MEGA GAME 4 IN 1”的主菜单，下面列出了卡带中的四个游戏名称，依次选择就能进入游戏了。第一个游戏《龙珠Z2》，是直接模仿SFC同名游戏《龙珠Z2 超武斗传》而来，并非任天堂官方授



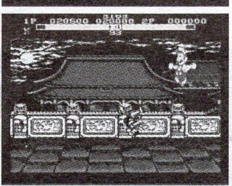




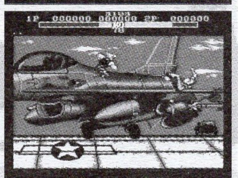
权出品。游戏在FC有限的机能下做出了令人不可思议的效果，能够在FC上玩到画面如此出色的龙珠格斗游戏确实是令人震惊。第二个游戏就是在国内曾经大红大紫的FC版《九人街霸》改版，已经改到可以选择56人的地步了，连马里奥都乱入参战，还是选自《马里奥3》中的卡通形象，与原本游戏中存在那些大侠们有很大的风格差异。选人画面中我们可以看到六个巴洛克、六个春丽、五个布兰卡，连马里奥都有两个……这应该是香港方面在原创的海盗版基础上进一步修改的结果。



抛开那些胡乱修改的因素，游戏本身的素质还算不俗，用有限的帧数做出了对战的味道，音乐也尽可能做得有模有样。在画面的描绘上，一些背景中的人物被强制去除了，一些背景还是额外另选的图片，可能是FC的机能不足以显示那么多要素的缘故吧，总之做到这个份上的FC版《街霸》，我们也没有什么怨言了。

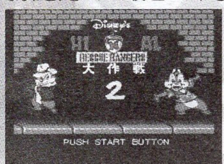


正是这类改版《街霸》的出现，带动了后来类似于Mugen这样的格斗引擎的开发灵感，当时很多人在玩到这样的《街霸》之后，不单只觉得《街霸》里面加入一个马里奥很有意思，还会想如果能把我自己所喜欢的人物也加入到这类游戏中就好了。

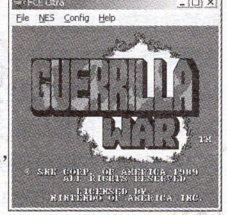


第三个游戏名叫《音速玛利2》，采用了当时极具人气的两个游戏人物——任天堂的马里奥以及世嘉的音速小子来作为宣传的要点，实际上游戏本身确实是挂羊头卖狗肉。让我们来看看游戏的标题画面，游戏的名字叫做《SUPER MARIO SONIK 2》(超级马里奥索尼克2)，最后一个字母“K”还是错的，看到这样的标题画面





你会想到什么呢，也许会和笔者一样什么都想不到，只想进游戏中去看看究竟。而当你进入游戏之后，你就会发现，这实际上就是著名的《松鼠大作战2》，除了标题画面被篡改过之外，游戏内容是一模一样的。我们对比一下下面的正常游戏标题画面，可以看到两个松鼠的下半身部分实际上也存在于修改过的标题画面中，这其中的蹊跷就不言而喻了。如此精妙用心的修改，在当时你能想得到吗，经商之道还是有很多学问的。



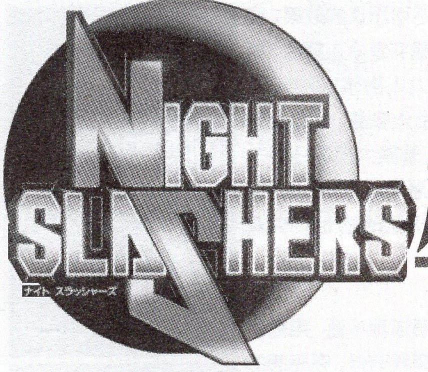
卡带中的最后一个游戏叫《革命英雄》，国内也有叫《古巴英雄》的，这是唯一一个授权游戏，游戏本身很出名，也没有做过任何修改，这里就不多说了。



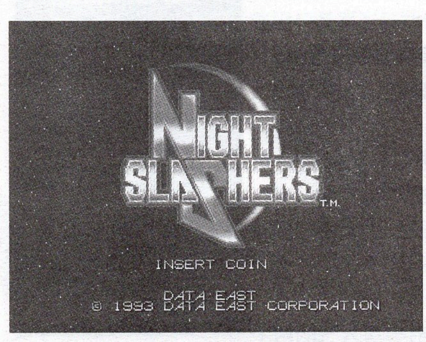
后记 匆匆忙忙写完了这篇杂乱的文章，实际上“黄卡”的故事还远远不止这么多，如果谁有兴趣将自己的FC故事与大家交流，可以通过杂志信箱投稿来实现，让我们一起来完善这个海盗的宝藏库。杂志的投稿信箱是：**ezmag@163.com**。



文/模拟地带创作室/被追捕的吸血鬼
责编/Taka



杀戮英雄的夜之进行曲
午夜生杀



九十年代的初期是一个让所有街机玩家脑海充满回忆的时期，在这段时期里，以CAPCOM为首的街机厂商都在为巨大的街机市场而费尽心血，良性的竞争气氛为我们带来了层出不穷的优秀街机游戏，其中以《快打旋风》为代表的清版动作游戏更显人气。九十年代初的清版动作游戏经历了八十年代末期的洗礼，在系统上已经非常成熟，CAPCOM的六大动作经典为当时的同类游戏定义了一个无形的框架，血槽、八向移动、扣血技、蓄力等专业名词成为了我们耳熟能详的东西。虽然CAPCOM的动作游戏在当时的地位无法替代，但其他厂商也在借鉴的同时充分发挥了自己的特色，除去某些跟风之作外，有着《变身忍者》、《电精》等一批非常优秀的清版动作游戏面世，以TECHNOS、DATA EAST为代表的老牌游戏厂商为我们展现了他们的实力。

在那个年代，最幸福的无疑是我们这些钟爱动作游戏的街机仔了。作为一个忠实的清版动作游戏拥护者，在经历《暗黑封印》、《战斗原始人》等游戏的洗礼后，不得不对DATA EAST的作品给予更多的关注，虽然DATA EAST的游戏在手感和画面上仍然与CAPCOM的招牌CPS1系列游戏有一定的差距，但我们总能在里面找到某些吸引我们的闪光点，这或许是其能在当时竞争激烈市场上立于不败的原因之一吧。

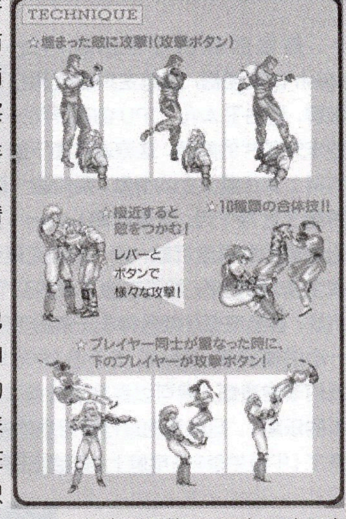


最早在游戏里接触僵尸这类角色，或许是 SNK 的《僵尸大作战》，而这类敌方角色在其后一段时间都在我们接触的游戏里扮演被虐待得最爽快的角色，血厚、行动迟钝、恶心成为它们的共同点。而 DATA EAST 于 1993 年发布的清版动作游戏《午夜生杀（NIGHT SLASHERS）》不但给我们展现了一个新的动作游戏世界，也让我们重新认识到僵尸的厉害。

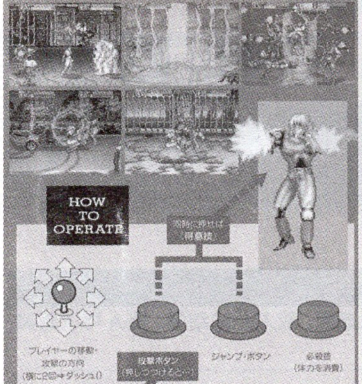
僵尸作为一直以来游戏中的反面角色，其受欢迎的程度实在令人意外，这类行动迟缓的敌方角色一直作为沙包登场，直到《生化危机》的出现才让我们对僵尸的印象有了改观。而在这款《午夜生杀》里，僵尸作为游戏的主体，为玩家带来了非常大的麻烦，它们逆转了原来迟钝、弱智的形象，不但有着高智商，还有各自的必杀技能，最重要的是它们的数量绝对可以让我们尝试到“群尸玩过界”的感觉。

模拟历程

对于从未接触过这款游戏的玩家来说，玩后或许会对它有诸多挑剔，画面、系统、手感和背景都并没有特别出彩的地方，相对 CPS 系列动作游戏朴实的画面和优异的打击感确实略显不足，但对于我们这些忠实的 Fans 来说，《午夜生杀》有着无可替代的魅力，光是在攻击敌人时出现的那个“SLASH”字样，已足以让我们回味无穷。怀着这份期待的心情，我们来看看《午夜生杀》艰辛的模拟之路吧。

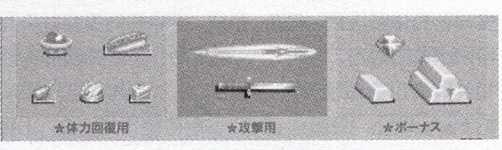


早在 2000 年初，DATA EAST 的大量游戏基板已经被 MAME 小组搜罗完毕，《午夜生杀》的游戏 ROM 也于 2002 年被 MAME 御用 DUMPER Guru 成功完成。对于某些喜欢把玩 MAME 测试驱动的玩家来说，应该很早就留意到了《午夜生杀》的游戏驱动在 MAME 源代码里的存在，当然这个初步的驱动框架只能以黑屏的形式告诉我们进度的多少。真正的“DATA EAST 游戏歼灭战”是由驱动狂人 [Haze] 发动的，Deco 驱动的初步模拟让这个沉睡已久的游戏逐渐吸引了人们的关注，层出不穷的 DATA EAST 游戏模拟更是让模拟爱好者们对《午夜生杀》的模拟关注程度升温，从 MAME 的论坛到我们 EZ 的论坛，大量的玩家都时刻关注着游戏模拟的进展。而对于 [Haze] 来说，这段时间是异常痛苦的，DATA EAST 早期开发的街机游戏可以用既杂又乱来形容，与 CAPCOM 等厂商规范的标志性基板不同，每个 DATA EAST 游戏的基板上都存在着大量的定制芯片（MCU），这类 MCU 对于模拟作者来说简直是噩梦，芯片资料的空白让他们无从下手，大量 DATA



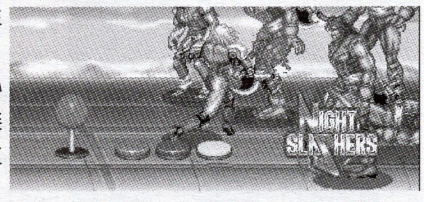
EAST 游戏在 MAME 测试驱动里沉睡的原因也基于此，这些基板的模拟就象一堵无法逾越的高墙，阻碍着我们对于回忆的追求好几年。

关注 MAME 的读者应该还记得一个值得纪念的版本，MAME 0.95 版。它虽然支持的新游戏不多，但其中一个盗版 DATA EAST 游戏的模拟为那些尘封的 DATA EAST 游戏揭开了封印，MAME 小组从这个游戏里获得了相当多的 MCU 芯片资料，为后面的大量 102 型号基板游戏模拟打下了基础。这个良好的开端促成了 [Haze] 对这批基板的疯狂推导工作，这类按字节（BIT）为单位的推算工作的工作量之庞大是我们无法想象的。虽然进度缓慢，但总算是有了头绪，经过努力加运气，[Haze] 终于找到了 Deco32 驱动解密的突破口，在接下来近一个月的努力后，终于找到了关键的 MCU 的解密数据，从而宣布了 Deco 游戏驱动的破解正式完成。在完成了关键的破解后，[Haze] 把游戏模拟的任务交给了一直从事 DATA EAST 游戏模拟的 Mash，如我们所见，困扰已久的许多 DATA EAST 游戏被 MAME 逐个模拟完毕，但我们始终无法看到《午夜生杀》的身影……

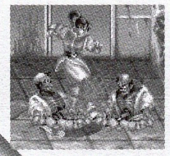


焦急的我们在等待的同时，Mash 也在烦恼，虽然主要的代码已破解，但由于 Arm CPU 的破坏和一些未知芯片的原因，这款游戏还不能称得上真正意义上的模拟，我们也一直看着 Mash 放出来的游戏截图流口水。这种情况一直持续了近两个月，这段时间 Lamer 们无聊的举动令作者们烦躁不已，Mash 在放出游戏开始的截图后再度沉默，这一举动无疑让我们再度抓狂，每天都在留意着新版 MAME 中《午夜生杀》的到来，然而在接下来的三个月，我们期待的东西还是没有到来。焦急的人们除了抗议，甚至考虑过用各种非正常的手段从 Mash 那里取得游戏运行的代码，就是在这种万众一心的情况下，MAME 终于在 2006 年开始放出了无声的《午夜生杀》，虽然声音未模拟令我们非常遗憾（我可以很肯定的和大家说，没有声音的《午夜生杀》玩起来绝对会失去一大半的乐趣），但游戏的运行所带来的激动是无法言表的，经历艰辛的模拟之路，我们终于盼来了《午夜生杀》在电脑上再现的日子……

游戏系统



与绝大多数清版动作游戏一样，《午夜生杀》除了八方向移动外，还采用三键操作方式，A 键为攻击、B 键为跳跃、C 键则是使用护身必杀。除了以上基本操作外，还有我们熟悉的连续两次方向键跑动，接近敌人的抓投等，而这款游戏的精华则在于倒地追击和蓄力技能系统。



倒地攻击

跳跃后 + ⬇和 A：把敌人踩入地面，敌人无法动弹，按 A 可以对其进行追击

抓投攻击

接近敌人并抓住后，按两下 A 可进行两个普通攻击；按← A（或→ A）可投出敌人；按 B 则可以跳投。

蓄力攻击

游戏中随时按住 A 键都可进行蓄力，蓄力的状态可通过身上的光圈来判定。

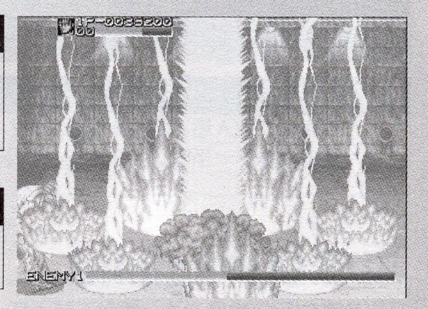
* 蓄力完毕后放手：前冲刺攻击。
* 蓄力完毕后快速按 B 键：小范围爆破攻击。
* 蓄力完毕后按 B 跳起再放手：空中大范围爆破攻击。
* 蓄力完毕后抓住敌人然后放手：蓄力投。





必杀系统

* 同时按 A 键和 B 键为保命必杀，扣血。
* 按 C 键为大必杀。
* 同时按 B 键和 C 键，空中大必杀。



防御

在血槽少于 1/2 左右时，按住 C 可以进行防御。

合体技

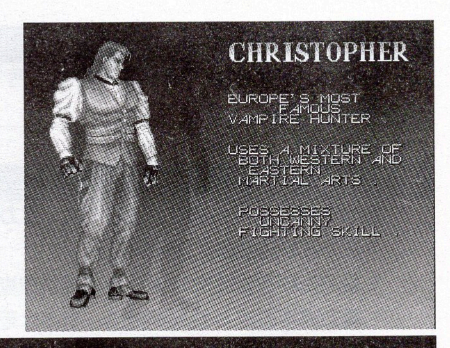
* 双方同时抓住敌人时，任何一方按 A 键可使出合体投技。
* 一方对敌人连续出拳，另一方跳到出拳的伙伴的身上。

人物介绍

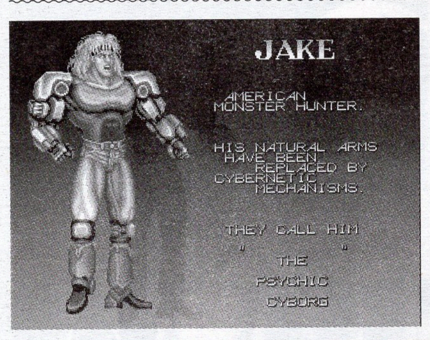
万变不离其宗，《午夜生杀》也有着当年大部分清版动作游戏一样帅哥、美女、壮男的人物组合，他们的身份和背景都设计得和游戏背景丝丝入扣。

克里斯(Chrisiopher)

欧洲著名的吸血鬼猎人，典型的绅士，融合了东方和西方的武术招式，令他的腿上功夫非常出色（有点类似 KOF 某角色），除魔道具为随身携带的家传蓝宝石和圣经，与女主角关系暧昧。他是三个角色中最难使用的角色。



特殊招式
* 蓄力满后，按住⬇再松手，可使出电弓膝。
* 近身抓住敌人后，按⬇和 B 键出现特殊投技。
* 当血槽少于一半时，蓄力满后⬇↘➡后松手，可对前方进行乱舞必杀。



杰克(Jafe)

来自美国的壮男怪物猎人，经历过无数生死之战，组合机械手臂是他对付僵尸的利器，人们称他为“生化机械”。杰克为人豪放不羁且非常好赌，但与他的战斗能力不同，其赌博技术和运气都超差，因此只能把杀僵尸当成赚外快的工作。

特殊招式
* 近身抓住敌人后，同时按⬇和 AB 键，可使出滑板踩。
* 当血槽少于一半时，在打击敌人的同时，快速输入⬆⬇⬆⬇⬆⬇ A 会出现直勾拳。

赵红华(Honghua)

来自中国的除魔道士，拥有不输于任何人的武功，招式以速度和技巧为主，对一号男主角持有轻蔑的态度。赵红华使用自然黑魔法，除魔道具以灵符为主，家传的桃木宝剑在除僵尸中起着非常重要的作用，她的招式似乎都是以火为主。



特殊招式
* 被攻击倒地后快速输入⬇↘➡ A，可实现倒地反击。
* 近身抓住敌人后，按⬇和 B 键出现特殊投技。
* 当血槽少于一半时，蓄力满后⬇↘➡后松手，会对前方放出小火球。

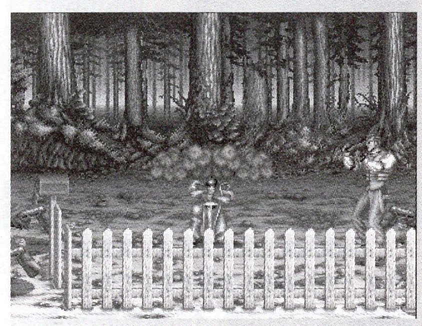
游戏攻略

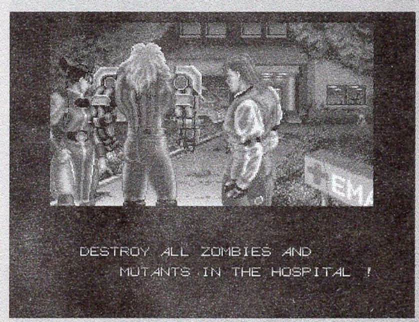


被称为真实之日的日子即将降临，世界各地充满了僵尸和怪物，人类越来越难以生存，人们在等待着救世主的出现……

一个繁荣的城镇在一夜之间变成了死亡的聚集地，大量的僵尸从城镇里涌出，受到委托的知名侦探杰克决定去一探究竟。在赶往死亡之镇的路上，杰克遇到了同样目的的捉鬼专家克里斯，于是两人火速赶往解开死亡之镇秘密的关键人物博士的家。

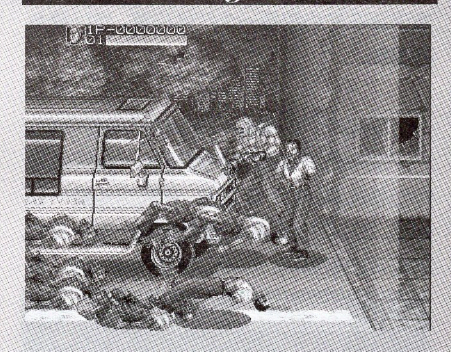




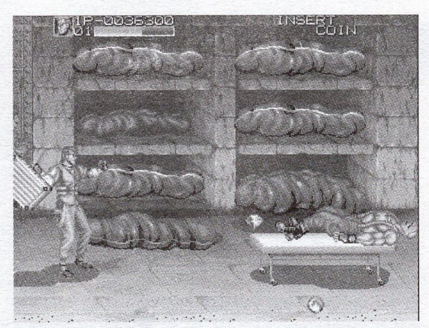


途中遭到了大量僵尸的围攻，在关键时刻，一阵火光闪过，所有僵尸被灵符摧毁，来自中国的除魔专家红华出现，三人互相了解后，决定同心协力救出博士，并找出这个事件幕后的黑手。在把博士送回安全的基地后，三人驾上卡车冲进了恐怖的城镇，大家决定从事件的根源——生化研究医院着手，在寻找线索的同时，把这些邪恶的生物送上极乐世界。

Stage 1

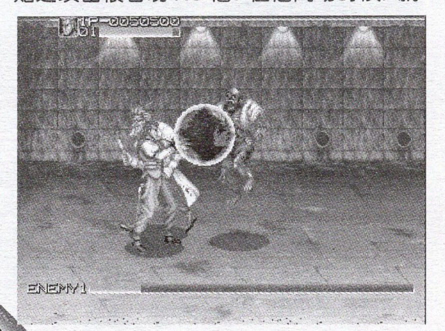


从被卡车撞坏的墙洞里进去，发现所处的位置正是医院的太平间，大量的僵尸涌了出来。普通的僵尸主要以拳攻击和吐酸液为主，尽量贴身攻击可以轻松搞定，不过要注意僵尸的近身啃噬，被粘住会非常麻烦。另外还有一些腐烂的骷髅，主要是提防它们的快速跳跃踢动作，尽量避免同一直线。



经过一个关着一群僵尸的栅栏后，杀掉一个躺着的僵尸，在地下有一个手提箱，拿起会掉出来物品，这时右侧会出现一个躺着僵尸的滑车，上面的匕首僵尸是非常麻烦的敌人，下铲脚和捅匕首都非常阴毒，还会跳起空中旋风刀绝招，被剃一下基本去掉了半条命。杀这类敌人应该尽量避免与他们保持一条直线，而这里则最好充分利用地下的手提箱，对着匕首僵尸投一下它立即了结。物品中可能出现火球或“STING”字样的物品，火球可以对一条直线的敌人造成伤害，“STING”则可以令你发动一次威力巨大的斩攻击。先把物品留着，杀完匕首僵尸后，柜上有许多尸体滚落，大量的僵尸围攻过来，建议站在左边的第一个尸体位置，可以避免被围攻。

拿起地下的物品，到达停尸房的末端，一个变态的博士出现并疯狂对一具尸体进行匕首乱舞。他下来之后，首先给他投一记火球。对付博士的技巧就是别和他同一直线，贴近攻击很容易 KO 他。在他闪动时候，就



表示他在召唤一个僵尸来帮忙，此时需注意别被围攻。另外，在攻击过程中他会丢出一些补血的药瓶，但要注意蓝色的药瓶，那是毒液！



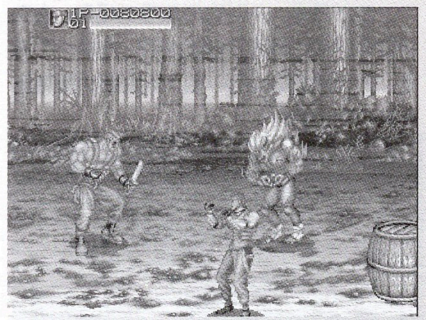
杀掉博士后，见到了本关关底 BOSS——博士制造的发电僵尸，它攻击力高且会放电，注意保持不同一直线，找机会抓住就可以狂扁了。如果普通攻击被它挡住了，切记要立即走开，因为它会周身放电。在低于一半血后，BOSS 开始狂暴，会进行高速的冲撞攻击，同样保持非一条直线，找机会抓投就 OK。

杀掉放电僵尸后，吸血鬼伯爵大笑着从窗口出现，克里斯看到宿敌异常愤怒，幸好红华阻止了他的冲动行为。伯爵飞走后，主角一行也离开医院，追踪伯爵的身影到了荒野……



Stage 2

荒野的敌人增加了不少，类型也增加了几种。一开始的木桶要小心，打破是一只吸血蝙蝠，尽快消灭掉，不然会带来不小麻烦。

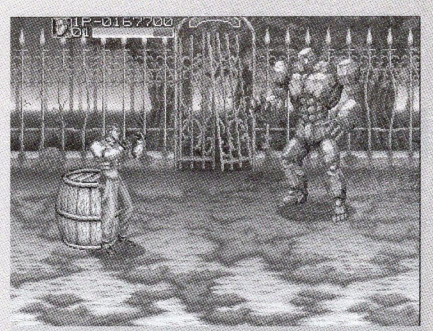


讨厌的匕首僵尸在这里也开始多起来，注意保持不同一条直线防止空中剃刀和下铲脚，路中的帅哥是伪装的僵尸，优先搞定（谁让你站在路中间耍帅）。另外，这里还有种新敌人——火僵尸，注意别靠太近，因为它的身体也有火攻击的。打荒野多运用我们熟悉的动作游戏无赖技能——拖镜头，一点点地拉出怪来打，跑太快容易被大量僵尸围攻。

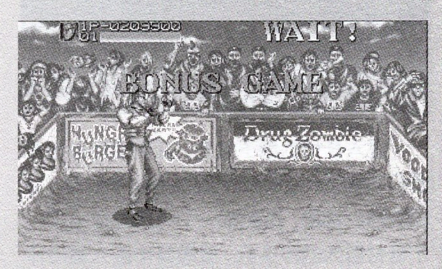


经过荒野，终于追到了伯爵，伯爵坐上马车离开，众人开始急追，这个小关卡的目的是在高速移动中把挡路的小怪都全部消灭掉，这里切记要手脚并用，注意冲刺攻击的硬直。杀完十多个挡路的小怪后，伯爵的得力助手傀儡师出现，由于傀儡师和木偶都会远程攻击，所以这里一定采取贴身攻击的方式（以抓投为主），以避免傀儡师的铁链和木偶的飞头。因为傀儡师近身会打晕的招式，本身攻击力不高，所以建议优先把木偶杀掉，剩下傀儡师就是小菜一盘。

搞定傀儡师后，走过木桥来到了墓地，

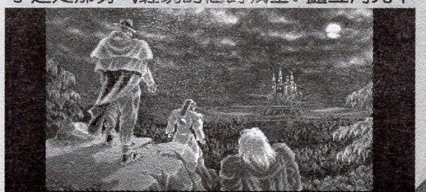


这里有两个大血吃，可以留着把墓碑下的僵尸都杀完后再吃血以最好的状态迎接 BOSS。来到墓地后荒芜的庭院，一颗黑色水晶球出现，并与地面上的石头结合成了巨大的石头人。石头的攻击很高，还会投出石镰刀，一定要错开路线来攻击，石头人被攻击一段时间就会露出水晶核心，攻击核心就能对它造成巨大的伤害。这里 BOSS 会召唤大量的小怪，如果地面上的食物还没吃的话，建议放大必杀把小怪一次清掉速战速决。



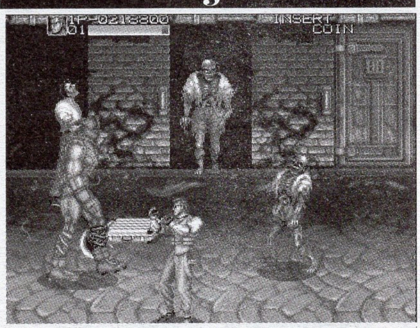
接触了这么多僵尸，终于可以给我们轻松一下了，接下来是奖励关卡，内容是打地鼠，啊，说错了，是打僵尸（什么！又是僵尸，我晕！）。大家在玩这个奖励关卡的时候不妨留意一下背景的广告，非常搞笑。

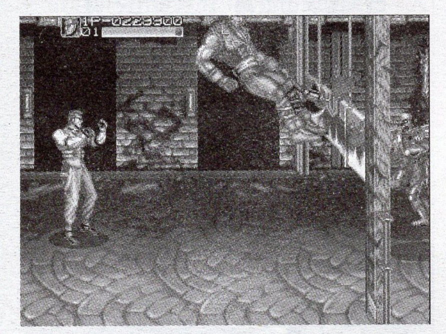
走过墓园，走上山坡，主角们终于看见了远处那雾气缠绕的伯爵城堡。矗立月光下



的城堡正散发着邪恶的气息，等待三个不速之客的到来……

Stage 3





进入长长的地下暗道，这里的怪物都是我们熟悉的，尽量保持缓慢的前进速度，以防被群尸围殴。走到第一个门口处会出来一个身材巨大的斧头兵，虽然身体巨大但动作非常灵活，攻击范围也广，建议把路上出现的“STING”和箱子以及匕首留着来对付它。前行来到一个大闸刀处，先别急着过去，利用闸刀可以轻松把过来的僵尸和巨斧兵杀死。

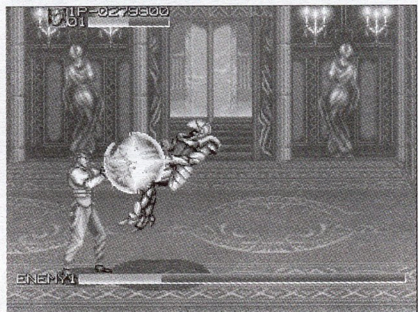


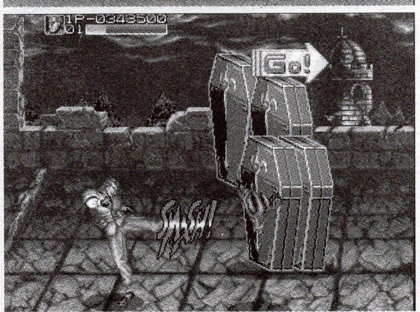
经过闸刀，会跳出一个个胖子僵尸，动作非常灵活，滚动攻击和跳跃压顶都非常难对付，建议先占据右边的有利位置，还是利用闸刀，尽量把怪物逼到右边，会轻松不少。

走上吊车，来到我们熟悉的场景。这窄小的电梯反而更利于我们发挥，占据一个角落，把所有怪投向另一边，然后逼在角落里尽情虐待它们吧！



走过电梯，遇到小BOSS魔剑，这个BOSS非常简单，尽量站在版边，BOSS过来就抓投或乱拳打死。走进长廊，三幅壁画会攻击我们，只要站在版边就不会被攻击到，不过要小心胖子僵尸，这里尽量走慢点，把小怪一个个拖过来杀掉。

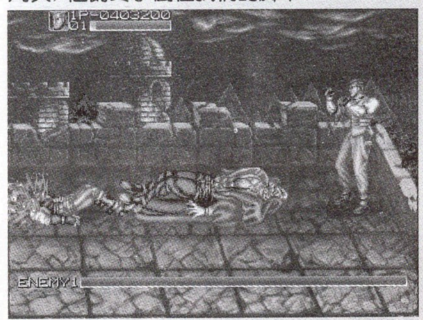




杀完几个匕首僵尸，跳出窗台来到城堡顶端，可以看到很多灵柩竖在面前，里面是

会变吸血蝙蝠的西洋僵尸，可以逐个消灭，之后吸血鬼伯爵终于出现！

到这里可能会令你失望，被我们认定为最终 BOSS 的吸血鬼伯爵的实力非常差。其主要招式有近身打晕攻击、吸血，远程会放能量球，和前面一样的方法对付即可，值得注意的是吸血鬼伯爵召唤的小怪，为了避免被围，占据版边，最好贴近伯爵，如此循环几次，伯爵终于倒在我们的脚下。

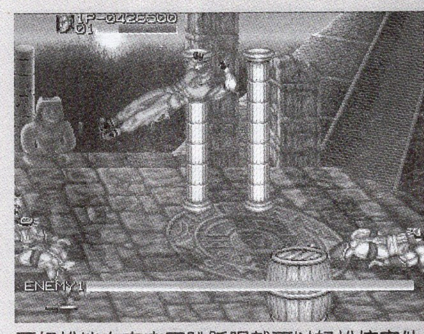


随着太阳的升起，伯爵在阳光的照耀下化作一阵青烟飘向空中，留给我们的只有一句话“虽然我被消灭了，但你们永远无法关闭黑暗王国的大门！”恐怖的话语让主角们表情更沉重。

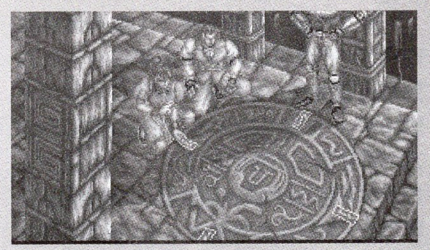


Stage 4

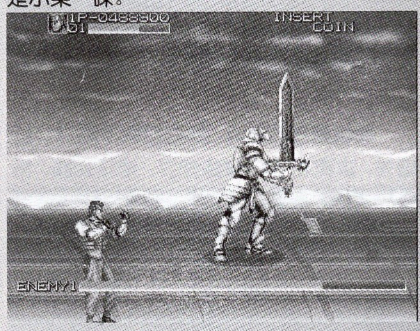
跳下城堡，走过破落的神殿，来到一个神秘的祭坛，主角们研读着刻碑上的文字，一道强光闪过，装扮奇怪的双生兄弟出现。这两个 BOSS 的难度不低，攻击主要以扑跃为主，两人配合起来让人几乎找不到躲闪的空隙。当然，再好的组合也有破绽，我们只



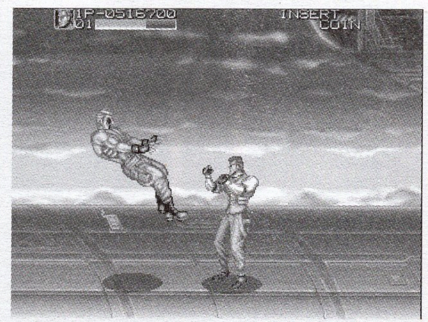
要轻松地左右来回跳跃踢就可以轻松搞定他们，当然这需要一些耐心。



解决掉双生兄弟后，通过拥有渊博知识的中国美女的仔细研究，终于了解了伯爵口中黑暗大门的意义，红华利用灵符封印了位于祭坛的第一个黑暗入口。踏上列车继续旅程，当然，列车上也避免不了一番激烈的打斗，在这里，僵尸比人多是很正常的事。走到尽头，又见魔剑，不过对于我们来说仍然是小菜一碟。

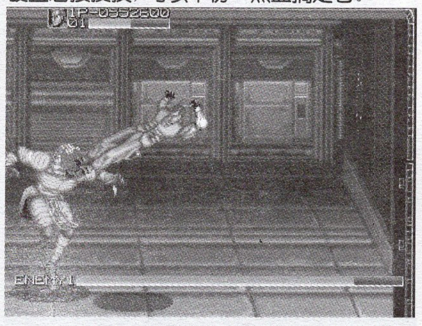


解决掉魔剑后，一艘飞船降了下来（看来僵尸的科技不是一般的高），这里会陆续出现讨厌的匕首僵尸，要尽快逐个消灭，如

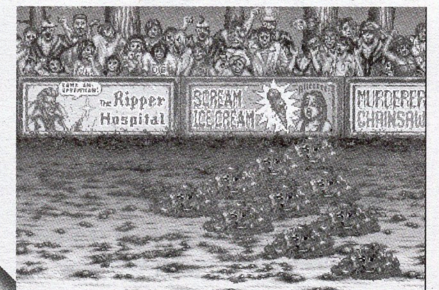


果积累多了，就把他们引诱到一个角落集中消灭，否则很容易场面混乱。

跳上飞船，接着干掉一大堆毫无难度的僵尸，在战斗的同时我们还能在地上找到好多食物吃，来到尽头就可以见到关底BOSS——法老木乃伊。以往的角落错位抓投方法在他身上已经没有作用了，BOSS的投技非常厉害，而且远近都能用。这里介绍个无赖方法，那就是直接跑动A键，踢到BOSS硬直后接投技，可以不伤一点血搞定它。



经过激烈的战斗，我们迎来了第二个奖励关，这次轮到打保龄球了，至于球嘛，当然是游戏里的主角，NO！不是女主角，是僵尸！游戏里要拿僵尸打中僵尸堆，看看你能打几分？记得别把键盘按坏了。

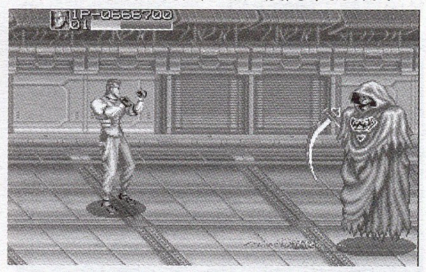


Stage 5

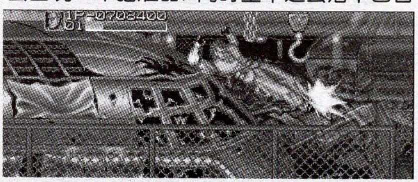


短暂的放松之后，主角三人驾驶着从僵尸手中抢来的飞机，来到了僵尸的大基地。

在这里主角们遭到了僵尸们猛烈的抵抗，大量的巨斧兵和胖僵尸出现，把它们都丢到角落中集中打死后，在尽头等候大家的是邪恶派的万年主角——死神。不过现在还不是和他一较高下的时候，要对付的是他召唤的石头人，与前面打法一致，很简单就解决。

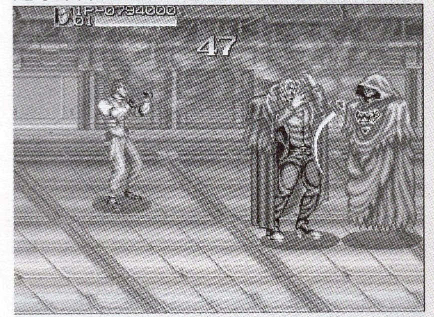


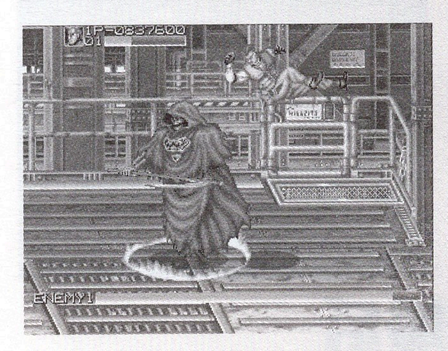
跳下第二层，迎接我们的是幽灵战机，它的攻击方式主要是定位炮，要攻击的位置会出现一个瞄准器，同时空中还会落下匕首



僵尸，还是利用左右跳的方式，匕首僵尸可以把他打进版边优先解决，留意一下瞄准器位置就可以了。

再经过一批僵尸，又见死神，这次他召出了更弱的 BOSS——第一关的医生。三两下随手解决后，进入第三层楼，这里有大量的敌人，必须小心翼翼前进。走到尽头，如我们预料的，迎战复活的伯爵。由于地形不如原来那么好，这次伯爵战的难度上升。





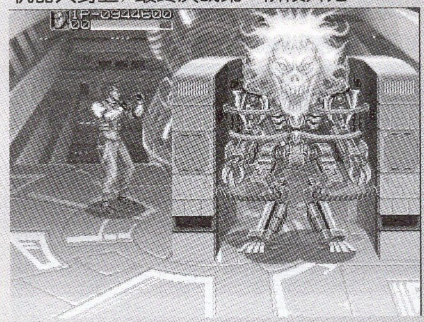
解决复活的伯爵后，登上升降台，我们终于要面对死神了！和之前的 BOSS 不同，死神的实力非常强劲，基本没有什么无赖招可以屈死它，唯一比较有效的打法是看准机会跳起向下压击，然后抓投，如果死神发出死亡旋风，建议还是放保命必杀吧，因为躲开的几率非常小……

虽然死神被消灭了，但它的魂却逃向了基地的最深处，三人决定继续前进，向墙后的真正敌人发出挑战，看来胜利就在眼前了。

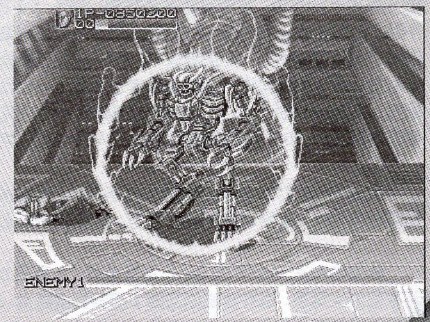


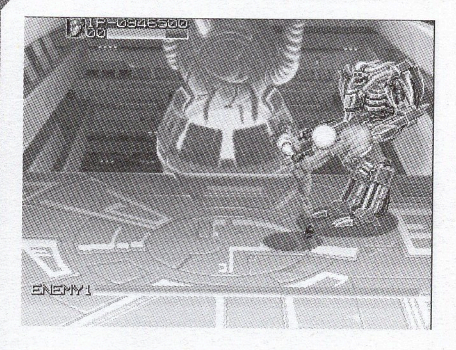
Stage 6

来到基地的核心处，解决掉门口僵尸，立即采取堵门口的方式，把两个门口出来的两堆僵尸迅速解决，走进平台，会看到一台巨大的骷髅机器人，死神的魂就附在这个大机器人身上，最终决战第一阶段开始。



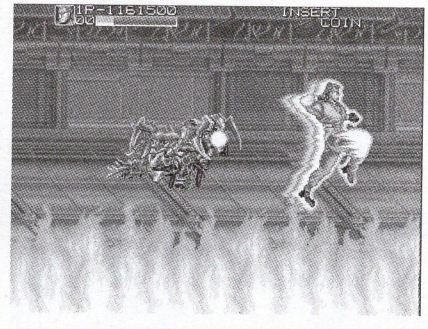
死神骷髅的攻击力非常高，血也厚，除了强力的远程火焰攻击外，还会威力很大的冲刺，近身抓投的话会释放威力巨大的黄色能量罩保护自己，不过它还是有无赖招对付的，就是跑过去 A 键，在 BOSS 硬直时候直接抓投，如此循环。



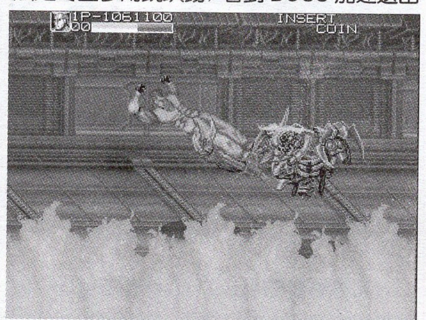


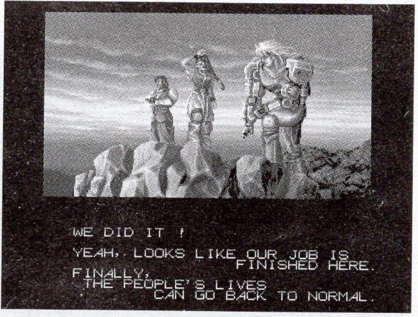
屏幕就立即向后跳或冲刺，只要反应速度够快就不会受到攻击。

死神骷髅被消灭的同时，基地也被摧毁，散布在世界各地的僵尸由于脱离了基地的控制而全部自毁，一场浩劫被三位除魔英雄制止了，世界貌似恢复了和平，我们的英雄在山坡上分别，开始了各自新的人生……



摧毁死神骷髅机器人后，基地开始爆炸，周围一片火焰，还没被完全摧毁的 BOSS 仍然死心不息，只剩下上半身仍然紧追不舍，此时进入 BOSS 战第二阶段。因为敌我双方都处于高速运动，BOSS 平时会向后方发射火焰，最恶心的是被攻击几次后，会加速退出屏幕后冲刺回来，非常难避开。解决的办法是尽量多用跳跃踢，看到 BOSS 加速退出





写在最后

《午夜生杀》被模拟的意义对于我们来说是非同小可的，虽然它不是一款最爽快的游戏，不是一款当时画面最好的游戏，不是一款最具研究性的游戏，但它绝对是一款能带给我们回忆的游戏之一。或许刚接触的人会对它的手感、游戏难度诸多挑剔，没错，《午夜生杀》对于熟悉动作游戏的人来说，确实有非常多的不足，例如游戏速度太慢，只能单线跑动（这是我最深恶痛绝的一点，一想转弯转动立即停掉，严重影响游戏的动作流畅性），难度偏低，许多 BOSS 无赖技的实用性大于技巧性，但这些都丝毫不能影响它的经典程度。游戏系统里设计的斩系统非常新颖，一定几率出现这类攻击令游戏随机性增加，爽快方面更上一层楼。其实想深刻一点，这个系统有点类似于我们现在游戏里的暴击，SLASH 的出现有两种，普通的红色和蓝色的 CRUSH，同时攻击越多的敌人出现的几率就越高。

过去在街机厅里我们接触的大多是美版，而模拟器的美版中我们发现许多不同的地方，包括难度提升，血腥程度加大，甚至有更多的过场等，没接触过的玩家不妨一试。

随着 DATA EAST 的 Deco 板的破解，大量的 DATA EAST 游戏即将模拟，对于我来说，反而有种即将来临的失落感，或许我真的习惯了那种受虐感觉，难道期待也成了一种习惯？以上的话请大家略过……

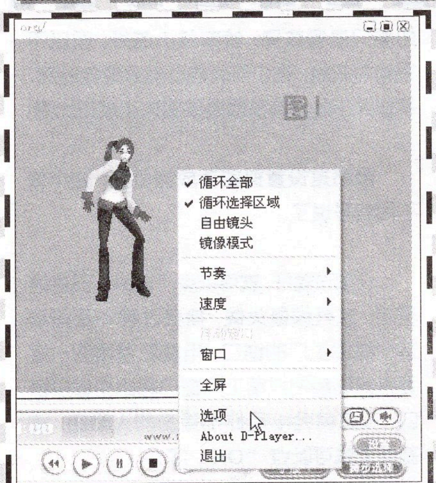
文/幻影
责编/Cotolo

D-PLAYER GIF动画制作

很多人应该都有玩过 D-Player（以下简称 DP）这个韩国的优秀软件，并且喜欢用这些跳舞小人来做头像或签名，现在我以 DP2.0 为例（旧版本也行），来说说 D-Player GIF 的制作过程。



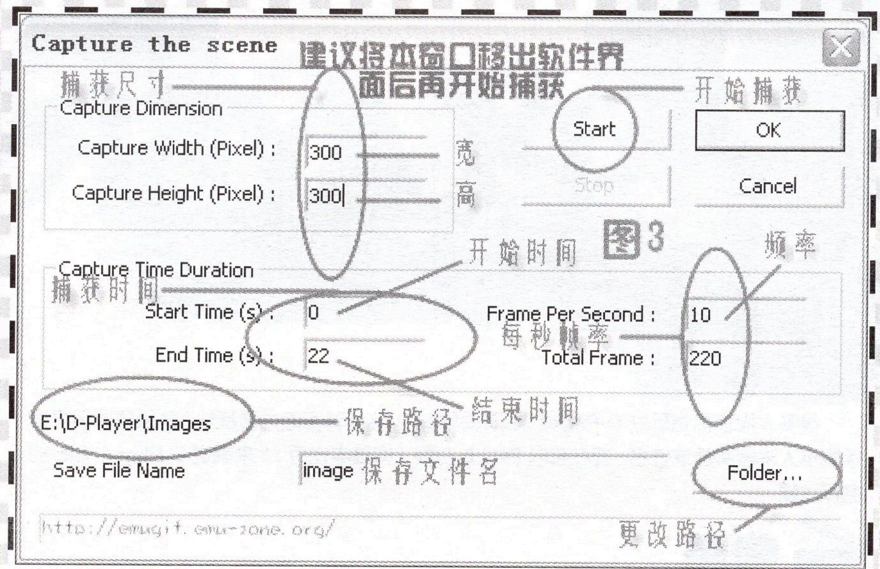
截图



打开 DP 之后，关掉舞台、影子等，只留人物，然后点设置（Preferences）更改背景颜色，由于这个软件的 Skin 很多，所以可能大家的界面不一样，统一点右键选选项也可以打开设置界面。

D-Player Preferences
图像 用户界面 Setting
显示选项
显示舞台 Light On
显示阴影
背景色
选用当前界面色为背景色
选用当前桌面色为背景色
自定义背景色
OK Cancel Apply
图2

为了方便作图，我们选最后一个自定义背景色为白色，假如人物身上使用大量白色，则换一种人物身上没有的颜色作为背景色。



按住 Ctlr+Alt+C，弹出软件自带的抓图工厂。

捕获尺寸设置里默认的大小是128X128，这个可以凭个人爱好，尺寸越大，截出来的图就越大，我这里使用300X300。

捕获时间设置看具体情况，比如你要录某个时间段的动画，那就得具体填上时间起始。如果要从头录到尾，那就从 0 到确切时间。如果不知道曲子的时间，可以到 DP 安装目录下 Sound 文件夹里找到相应 MP3 文件，打开查看时间，我这里是0-22。

第三个设置的地方是每秒帧率，默认的是 15，其实不用那么多，选 8、9、10 都可以，如果做出来要求和舞曲相配，那当然越大越好，这里我选 10，因为等下我们作图的工具最常用的时间是 10。罗嗦一下，如果只是看效果，帧率越小越好，但以不丢帧为底线，这个可以自己摸索最佳时间，帧数大小是与将来最终成图大小成正比的。

最后是设置抓图存放的位置，这个就不用我多说了。

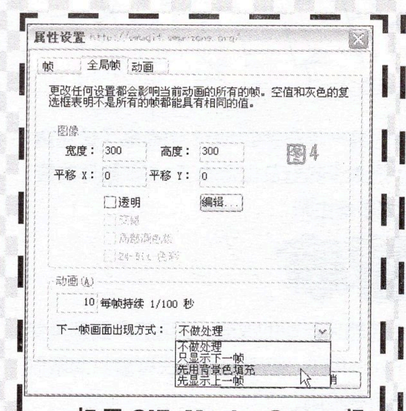
全都设置好，就可以点“Start”开始捕获了，这时候最关键，捕获过程不要移动这个抓图工厂的窗口，电脑配置慢的一定要在开始前把抓图工厂窗口移出主程序窗口，不然就会出现抓出重影的人物图。捕获结束就可以点“OK”了。

这里还有一种抓图的方法，就是运行 DP 后暂停，然后按 Ctrl+Alt+S 开始录制，按 Ctrl+Alt+E 结束，大家可以试试哪种更好用。

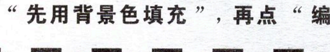


合成图片

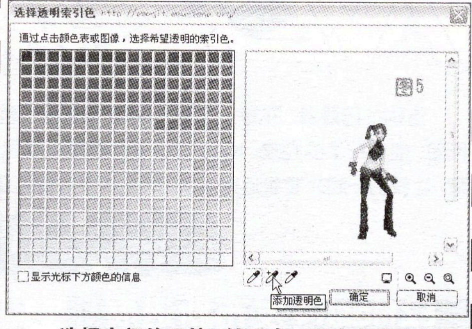
D-PLAYER



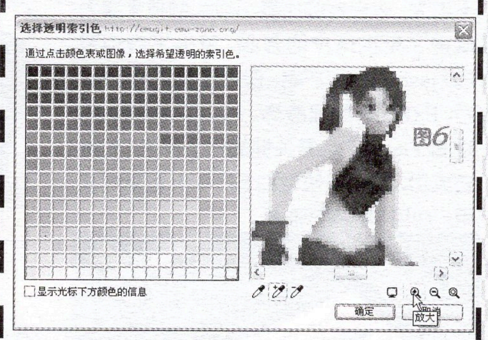
打开GIF Movie Gear，把所有图片导入，双击任何一帧弹出“属性设置”框，选第二分页项“全局帧”，点下面的下拉框，选“先用背景色填充”，再点“编







选择中间的吸管，然后点一下白色背景就吸掉了大量的白色背景。



可以点左边的放大键放大图片，继续吸掉人物边缘的一些白色杂质。但是要小心，不要贪多，这些白色杂质尽量减少些就可以了，因为部分背景色与人物边缘肤色互相渗透了，这时不能全部吸掉，不然就会出现人物掉色残缺的现象。



处理过的人物图虽然边缘还有一圈浅浅的白色，但是在大多数的浅色网页上是看不明显的，所以大家对此用不着担心。看看我们最后的成果吧。

文/土豆
责编/Cotolo



告别冬日残雪，又是一个阳光明媚的春天。发售已经一年有余的 NDS 也迎来了快速增长期。随着技术的完善，NDS 烧录卡已经相当成熟。烧录卡的普及也带来了 NDS 软件的繁荣，让我们一起来看看近期 NDS 软硬件业都有什么大事发生吧。



EZFlash4 发布新进展

EZFlash 可以说是 GBA 时代的烧录卡老大，以良好的质量和强大的技术实力赢得了无数用户的芳心，就连笔者也是 EZFlash 的老用户呢。但进入 NDS 时代以后，EZFlash 尽显疲态。可以说 EZFlash4 是 EZFlash 厂商最关键的一个产品，如果它成功，将能尽快帮助 EZFlash 重新树立用户心目中的良好形象。



3 月 13 日，久久没有消息的 EZFlash4 终于露出了庐山真面目，厂商公布了 EZFlash4 的正式实物图（注意图片中的 EZFlash4 是开发中产品，并不是最终产品哦）。从图片上看，EZFlash4 和之前的 EZFlash1、2、3 代产品并没有外观上的明显差异，和 GBA 真卡一样大小。不过这仅仅是从外观来看，其实 EZFlash4 的内部已经有了翻天覆地的改变。以前的产品都是使用 Flash 闪存，使用闪存不仅容量受到限制，而且价格很高。



这次 EZFlash4 采用了存储卡式的设计形式，而且采用的是比较普遍的 MiniSD 卡。目前 MiniSD 卡已经很便宜，256MB 的 100 多元就可以买到，256MB 相当于烧录卡的 2G 容量。至于为什么不采用普通 SD 卡，笔者估计是外形限制。EZFlash4 的尺寸和 GBA 卡相当，如果在此体积内置入普通 SD 的读卡器，恐怕很是困难。光是 SD 卡的底座就已经非常庞大了。事实上，EZFlash4 能做到 GBA 真卡大小已经非常不容易。

根据官方提供的图片，我们会发现，EZFlash4 插到 NDS 上以后，没有露出一点，非常完美。不过对用户说还是有一点点的不方便，那就是 EZFlash4 的 MiniSD 卡是从侧面插入的。如果用户想更换游戏，还需要把 EZFlash4 从 NDS 上拔出来。

4月15日，官方又发布了EZFlash4的一些新消息。EZFlash4将采用GBA、NDS双启动Loader，并且用户可以通过MiniSD卡升级内核。EZFlash4将提供基于MoonShell的多媒体功能，用户可以浏览图片、播放音乐和影像等等。另外EZFlash4还采用NAND内存直读技术，玩NDS游戏的时候不会发生拖慢现象。

EZFlash4Lite开发消息

EZFlash4公布消息的时候，官方同时放出了EZFlash4Lite的消息，但是并没有放出产品的成品图。而在4月15日，官方再次公布了产品的一些消息。EZFlash4Lite将是专门为新出的NDSL设计的烧录卡。采用MiniSD卡的EZFlash4虽然已经做得非常小巧，但如果是插到NDSL上面，那自然还会露出一截，这和NDSL的GBA卡槽比较短有关。任天堂在设计NDSL的时候，为了最大限度控制体积，把GBA卡槽缩短了大约1CM，因此任何GBA卡插在NDSL都会突出一部分，这对于很多向往完美的玩家来说自然不能忍受。EZFlash4Lite正是为这部分玩家推出的产品。

EZFlash4Lite将会比普通的GBA卡带短，能够合适的插到NDSL上，而不会凸出以影响NDSL的外观。之前大家猜测，EZFlash4Lite将不会采用存储卡，而采用Flash闪存。但没想到大家都错了，EZFlash4Lite仍旧采用存储卡，不过由MiniSD卡变成了更为小型的MicroSD卡。说起MicroSD，大家可能不太熟悉，但说到TF卡，可能就会有玩家知道了。TF卡是手机上普遍使用的存储卡标准，MicroSD正是由TF卡演变而来。EZFlash4Lite将是市面上第一款采用MicroSD为媒体的烧录卡。目前该产品还在开发中，电路板和模具设计后即可投入生产。

EZFlash全线产品大降价

为了给EZFlash4新产品让路，EZFlash厂商对老产品进行了全线降价。此次降价的幅度不小哦，像EZ3 4Gb售价为720元，EZ3 1Gb售价为510元，EZ2 256M售价为310元。特别是EZ3，4Gb仅仅为720元，可以说是闪存式烧录卡中性价比最高的产品了。想想在EZFlash发售之初，256Mb的白色卡带售价高达1200元，现在同样容量的EZ2只要310元，真是让人感叹科技发展之迅速以及市场变化之快啊。

对于新出品的EZFlash4，官方到现在没有放出正式售价。但据传售价将会非常低廉，但究竟有多低呢？是否能和SC媲美呢？可以说，现在价格已经成为玩家购买烧录卡的主要因素。毕竟玩家购买烧录卡主要是用来玩游戏的，只要游戏功能正常就可以。EZFlash4价格的高低将会直接影响到产品的销路，从目前的情况看来，似乎厂商也已经早有准备。4月15日，官方宣布EZFlash4价格将在另外两款采用存储卡的烧录卡之间。这里所指的应该是SC-SD和M3-SD，根据两者的售价，我们可以猜测EZFlash4的价格将在240至480元之间。但具体的价格，只有等4月25日，产品正式发售时才能知道了。

EZFlash新版软件和驱动更新

EZFlash厂商在4月6日推出EZ3 Manager 2.10客户端程序。新版程序修正了Hynix芯片的问题，给NDSLoader下启动的GBA游戏增加了一个黑边，增强了EZ-DISK稳定性。安装的时候，EZ-Writer2用户（即老版本EZ3橙色写卡器）必须升级驱动才能正常使用2.10，或者是在写卡器拔下的状态下，复制USB_Drivers目录中的ezwinit2.sys到C:\windows\system32\driver覆盖同名文

件，然后重新插上写卡器。EZ-Writer3 用户（即目前最新的三合一写卡器）要记得在安装完驱动后运行 EZ_MODE.exe，把工作方式切换到 EZ3 模式，并且重新插拔一次写卡器。EZ3 Manager 2.10 软件下载地址为：**http://www.ezflash.cn/zip/ez3manager210.zip**。

EZClient 于 3 月 17 日推出 V3.25 版，修正了烧录后中文名变英文名的问题。下载地址为：**http://www.ezflash.cn/zip/ezc325.zip**。

另外，因为 EZFlash 烧录卡的驱动程序和客户端软件升级比较频繁。所以厂商在 2006 年 2 月起，已经停止在新出产品中的提供驱动光盘。用户千万不要以为没有光盘的产品就不是新产品了哦。厂商在包装内放置了小卡片，上面印有程序下载网址，用户可以购买以后自行下载。

M3 两款新产品问世

Gbalpha 推出的 M3 和 G6 烧录卡成为 NDS 时代的领航者。Gbalpha 于去年末推出的 M3-SD 烧录卡，以良好的质量和优秀的软件支持，获得了广大用户的青睐，并迅速取得了 M3-CF 的王者地位。但由于设计的缘故，M3-SD 的外形非常庞大，虽然比 M3-CF 小，但插到 NDS 上还是露出了很大一块。为此，Gbalpha 对 M3-SD 进行了改良，于 2006 年 3 月推出了缩小版的 M3-SD Perfect。M3-SD Perfect 的功能和 M3-SD 完全一致，以前曾经传闻 M3-SD Perfect 不能玩 GBA 游戏，但事实上 M3-SD Perfect 对 NDS 和 GBA 游戏的支持都非常好。M3-SD Perfect 的外形比起 M3-SD 不仅仅是缩小了一点点这么简单，外形只是比 GBA 卡大了一点，插到 NDS 上突出 6 毫米。也就是说，M3-SD Perfect 比任天堂的播放君的体积还要小。作为一款使用 SD 卡的烧录卡，M3-SD Perfect 做成如此体积已经非常不错了。M3-SD Perfect 目前的售价约为 480 元左右，和以前的 M3-SD 差不多。M3-SD Perfect 发售以后，以前的老版 M3-SD 将停止生产。

没有最小，只有更小，推出 M3-SD Perfect 后，Gbalpha 又再接再厉推出了 M3-miniSD Perfect。M3-miniSD Perfect 采用了 MiniSD 卡作为存储介质，因此在体积上比 M3-SD Perfect 更加小巧。M3-miniSD Perfect 基本上和 GBA 卡一样大小，只是在体积上凸出 1 毫米左右。插在 NDS



上，这 1 毫米对外观没有很大影响。之前 M3-SD Perfect 的 SD 卡从侧面插入，不是很方便，到了 M3-miniSD Perfect，MiniSD 卡重新改为和 M3-SD 一样的上面插入。这样的话，用户不需要拔出烧录卡就能更换游戏。M3-miniSD Perfect 的售价仍为 480 元左右，具体用户应该买哪个产品呢，还是自己考虑吧。毕竟现在 MiniSD 卡和 SD 卡的价格已经相差无几。

M3 新 PDA 系统内核始动

从 M3 一年多前推出开始，Gbalpha 就宣布将会开发 PDA 系统内核的消息。现在一年多过去了，M3 的新内核也已经开发完毕，并即将出炉。4 月 11 日，Gbalpha 官方正式公布了新内核的开发消息，不仅有录像而且有说明文档，看来新内核已经完全完成，只等待最后测试了。而且对于老用户来说，新的 PDA 系统内核将免费提供给大家，不会收取任何费用。除了 M3 会得到升级外，G6 也会进行相应的升级，大家耐心等待吧。



从已经公布的资料看来，新内核包括了真人发声英汉词典、汉英词典、汉语词典等诸多词典工具，电话本、速记本、记事本等常用记事工具，计算器、汇率换算、单位换算等计算工具，参考资料、组件扩展和必要的系统设置选项等。在操作方面，新内核将完全支持触摸屏操作，包括启动程序、选择文件等等，用户直接点击触摸屏就能够实现各种操作。既然包括了词典类工具，那么文字输入又是怎么实现的呢？在这点上，Gbalpha 取得了突破性的进步，开发了一套适合 NDS 的中文输入法。在汉英词典、记事本等需要输入汉字的地方，会出现软键盘，用户点击软件盘的字母输入拼音，然后选择汉字就可以了。另外，新内核的词典不仅词汇丰富，更支持发声，将大家方便大家的英语学习。可以说这套内核推出后，NDS 将变为真正的 PDA 掌上电脑，比 PSP 更有竞争力。

为了让大家提前体验新内核，Gbalpha 于近期升级的 M3 内核都提供了扩展模式。用户升级以后，开机后按 Select 键可以进入扩展模式。这个扩展模式采用了类似 Windows 的操作界面，用户点击图片就能运行各种程序，包括播放 MP3、浏览图片等等。用过 Moonshell 的朋友可能会对扩展模式感到很熟悉。没错，这个模式正式借鉴了 Moonshell 开发而成的，不过 Gbalpha 对内核代码进行了众多改进。因为内核还在测试中，所以只提供影音方面的功能，而不能运行 GBA 和 NDS 游戏。

M3 最新的内核是 2006 年 4 月 4 日发布的 C18 内核，支持了 NDS 和 GBA 游戏的联动。联动的使用很简单，只要用户将可以联动的 GBA 和 NDS 游戏同时拷入存储卡。然后在 NDS 模式中选择 GBA 游戏，按 A 键确定，再选择需要联动的 NDS 游戏，按 A 键确定后，M3 将会自动在两个游戏之间建立关联，实现联动功能。C18 内核的下载地址为：**http://www.gbalpha.com/China/GBalpha_Download/Soft_Show.asp?SoftID=2271**。

NEOFlash 推出适合 NDSL 的烧录卡

NDSL 推出后，无数人为烧录卡上那突出的 1CM 而感到焦躁和不安。虽然很多烧录厂商预备推出适合 NDSL GBA 卡槽大小的烧录卡，但都还只是传闻而已。恰恰这时，NDS 烧录卡的先驱厂商 NEOFlash 一马当先，率先公布了适合 NDSL 的烧录卡产品。这款产品的正式名称为 NEO2 Lite，



最大的特点自然是尺寸和 NDSL 的 GBA 卡槽完全一致，和 NDSL 能完美结合。受到体积的限制，NEO2 Lite 将不采用 SD 卡的存储卡，而改用 Flash 闪存，容量从 128Mb 到 1Gb。另外 NEO2 Lite 还内建了 16Mb 的菜单容量，2MbSRam 存储空间，拥有 8KB 的高速缓存，能够达到 16 位 DMA 传输速度等等。NEO2 Lite 将支持 100% 的硬件存档，不会有出现游戏不能记录的问题。从公布的数据看来，NEO2 Lite 已经相当完美了。只是最大容量才 1Gb，实在太小了。

真正 NDS 卡槽的烧录卡发布

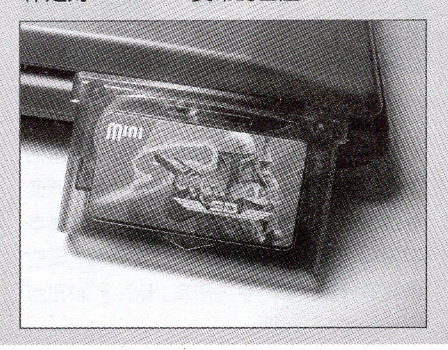
目前全部的 NDS 用烧录卡都由 GBA 烧录卡演进而来，而且都是 GBA 卡槽的。包括 NEOFlash 自己生产的 MK3 烧录卡，虽然是 NDS 卡槽的，但在 GBA 卡槽还需要插入一张烧录卡才可以游戏。眼看新一轮的烧录卡大战即将开始，NEOFlash 自然不会落后于别人，发布了真正 NDS 卡槽的烧录卡 MK4-SD。从名称上看，我们就



可以知道 MK4-SD 采用 SD 卡作为存储介质。MK4-SD 能够直接插入 NDS 卡槽，另外在 GBA 卡槽不需要插入烧录卡做引导。也就是说，MK4-SD 才是真真正正的 NDS 烧录卡。MK4-SD 支持 NDS 和 NDSL，插入 NDSL 后，玩家仍能调节屏幕亮度。不过 MK4-SD 在外形上有点难看，依旧采用折叠式的设计，比正常的 NDS 卡长 2.5 毫米。

SC-MiniSD 发布

进入 NDS 时代以后，在 GBA 时代不起眼的 SC 烧录卡反倒成为大家的最爱。SC-SD 烧录卡虽然玩 GBA 游戏时有拖慢现象，但玩起 NDS 游戏来却很流畅。SC 厂商也不遗余力地对内核进行了数次更新，增强了游戏兼容性，还率先支持了 NDS 游戏复位。低价是 SC-SD 获得青睐的主要原因，240 元的价格的确是厚道。4 月 15 日，SC 厂商突然发布了采用了 MiniSD 卡的 SC-MiniSD。此前，市场上并没有消息传出。SC-SD 仍旧正常出货，此举可以看作是对 EZFlash4 发布的回应。SC-MiniSD



相比 SC-SD 缩小了体积，和 GBA 真卡一样尺寸，还增加了可充电电池。特别之处还在于，SC-MiniSD 的 MiniSD 卡采用顶部插入的形式，方便了玩家。至于价格，相信 SC-MiniSD 也不会让人失望吧，毕竟低价是 SC 系列的强势所在。



NDS 真卡大小的引导卡上市

虽然现在 Flashme 已经很完善了，但仍有不少朋友还是不想将心爱的 NDS 刷机，这时就需要引导卡了。但之前出品的引导卡，大多数的体形非常庞大，放在 NDS 上严重影响了美观。针对这种情况，烧录卡厂商 E-Win 专门设计了小型的引导设备 PASSME2。PASSME2 产品的亮点在于其体积，已经和正版的 NDS 卡相差无几。玩家需要引导的时候只要将 PASSME2 插入 NDS 就可以，游戏过程中还可以拔出来，达到省电的目的。



PASSME2 其实是用正版的 NDS 卡带改造的，所以在外形上能和 NDS 卡差不多。但比起 NDS 卡，PASSME2 仍旧长出了一小块，但只是一小块而已，不影响正常使用。PASSME2 不仅能够支持 NDS、NDSL，也能支持神游的 IDS。而且对烧录卡的支持也非常好，一般的烧录卡都可以正常使用。不过，PASSME2 的价格却非常高，官方售价是 290 元。

引导卡方面，知名烧录卡厂商 Gbalpha 也毫不示弱推出了 PASSCARD2。在性能上，PASSCARD2 和 PASSME2 没有什么不同。但在体积上，PASSME2 比 PASSME2 要小上一号，达到了和 NDS 正版卡一样大的体积。PASSCARD2 的售价稍微便宜一点，在 260 元左右。看来，PASSME2 要小心了，呵呵。不过事实上，无论 PASSCARD2 还是 PASSME2 价格都不可能太便宜，本身的 NDS 正版卡就占用了很大一部分成本。相信很多人在购买前都要考虑一下了。



Flashme 新版发布

自从 NDSL 推出以后，大家久悬的心终于放下来。NDSL 能刷 FlashmeV6 玩烧录卡。但可惜的是，FlashmeV6 是专门为 NDS 设计的，所以不支持亮度调节。NDSL 本身有四级亮度，刷了 FlashmeV6 后，就失去了亮度调节功能，只能在最低亮度下游戏。这对于玩家来说毕竟非常不方便，因此大家就很盼望新版的 Flashme 能够解决这个问题。

3月23日，FlashmeV7终于正式发布了。不过很可惜，大家期待中的NDSL亮度调节功能依旧没有实现。但软件还是有进步，能够识别出NDSL硬件设备。4月11日，FlashmeV7测试版发布，实现了NDSL亮度调节功能。因为是测试版，所以某些玩家在刷机过程中出现了黑屏现象，甚至在1%的时候就停止，不过还是有不少玩家刷机成功。有良好心理素质的朋友可以试试，下载地址为：**http://ds.gcdev.com/dsfirmware**。

新音乐播放软件MP3Play出炉

MP3PLAY r06 / Feb 1 2006 22:46:55

STEREO 44kHz 192kbps 1024KB
time 123:45/234:56 Vol.100%
#001/040 * 停止中 * [順番]
001 002 003 004 005 006 007 008 009

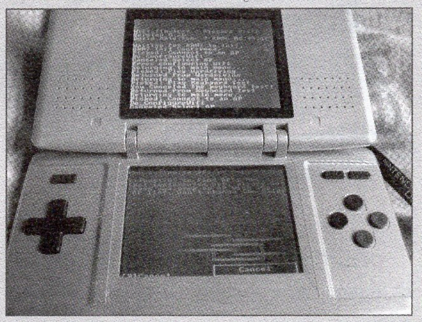
2006/02/01 (水) 23:00:43 温度 0.0°C

在GBA时代，播放MP3几乎是一个不可能实现的梦想，GBA自带的ARM7 CPU根本无法处理如此庞大的数据。而NDS因为升级成为ARM9 CPU，让MP3解码成为可能。但是在整个2005年，NDS上只有MoonShell一款软件实现了MP3播放的功能。甚至M3等烧录卡也不能直接播放MP3，需要将音乐进行转换。进入2006年，日本人Sata发布了自己开发的NDS用MP3播放软件MP3Play，为NDS的多媒体功能又添加了出色的一笔。

MP3Play的第一版发布于2006年1月4日，最新版则是2006年3月19日推出的r10版。下载地址为：http://www.pat.hi-ho.ne.jp/~sata68/nds/mp3play10.lzh。与MoonShell不同，MP3Play只能在M3-SD、M3-CF、GBA电影卡等存储卡式烧录卡上运行，不能在EZFlash、GBALink等闪存式烧录卡上运行。另外，SC-CF、SC-SD也不能运行这个程序。

因为使用了ARM9 CPU的解码能力，MP3Play播放MP3时非常流畅，没有爆音的现象。而且大部分的MP3文件都能正常播放。由于作者是日本人，MP3Play内使用了日文字库，而日文字库的字码和部分中文字库是重合的。所以MP3Play能够显示大部分中文歌曲名称。除了一般的播放、暂停功能外，MP3Play还提供了详细的播放信息，包括歌曲的时间、码率、是否立体声、容量等都会显示。MP3Play还有闹钟功能，在歌曲停止播放的时候，按Start键便可以进入闹钟设置界面。

电脑遥控软件PointyRemote公布

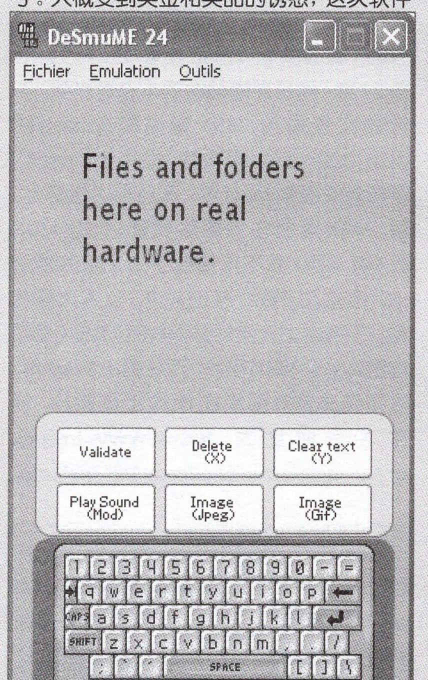


NDS发售以后，除了触摸屏外，更吸引人的就是自带的无线网络模块了。利用Wifi机能，不仅能实现联机游戏，还能和互联网相连。而任天堂已经推出互联网联机游戏的WFC服务，也即将推出网络浏览器软件。PointyRemote的功能则蹊跷得多，竟然能够遥控电脑。在PointyRemote刚发布消息的时候，虽然有图片，但大家都还是不敢相信。但很快，大家发现使用PointyRemote的确可以遥控电脑。

PointyRemote 的原理并不复杂，首先玩家在电脑上运行服务端程序 server.exe，然后在 NDS 上运行 PointyRemote，程序会搜索无线网络，通过路由器控制电脑。不过在实际操作的时候，PointyRemote 的使用却非常不方便，甚至连网页的链接都很难打开。这是因为一方面 PointyRemote 对 NDS 的触摸屏支持得不是很好，定位不准；另一方面，数据传输的延迟导致操作后无法及时看到操作结果。PointyRemote 现在只是玩玩而已，至于想远程遥控电脑看电影、看图片之类的就不要想了，呵呵。软件下载地址为：**http://gchack.free.fr/DS/utils/PointyRemote/PointyRemote0.000015a.zip**。

多功能软件 YetiBrowser 推出

热热闹闹的 NEOFlash 举办的春季软件大赛在持续了一个多月后终于结束了。大概受到奖金和奖品的诱惑，这次软件大赛上的确出现了不少优秀的软件。这些软件有的是为本次大赛全新制作的，而有些则是老软件推出的新版本。YetiBrowser 就是在大赛中表现比较出色的一款软件。与普通的单一功能的 NDS 软件不同，YetiBrowser 向 MoonShell 看齐，集合了多种功能。YetiBrowser 除了能浏览并可以编辑 TXT 格式的文本文件，还能浏览 JPG、GIF 格式的图片以及播放 MOD 格式的音乐。YetiBrowser 支持触摸屏操作，用户直接点击各种按钮就能进行操作。不过 YetiBrowser 的功能目前还很弱，如果能加入 MP3 播放功能相信会更完美。软件下载地址为：**http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=20826**。



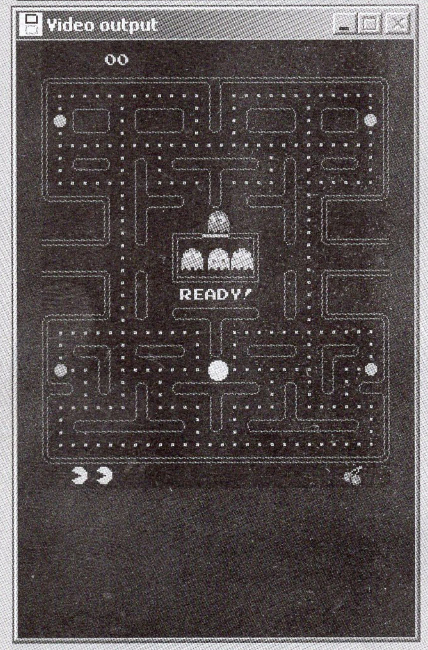
Lua 语言编译器 DS Lua 推出

熟悉电脑编程的朋友肯定知道 Lua 语言吧。Lua 作为一种免费编程语言有着易用的特点，很受初学者的欢迎。很多 Lua 命令语句都非常直白，比如 Print 就是在屏幕输出文字，命令格式也很简单。只要学过 C 或者 Basic 语言的人，都能很快上手。PSP 早在去年就推出了 Lua 编译平台，现在，PSP 上的 Lua 程序已经非常多了，不下于一百个。相比之下，NDS 上的 Lua 语言编译平台 DS Lua 的推出就有些晚了，直到 2006 年的 2 月份才姗姗来迟。DS Lua 目前已经



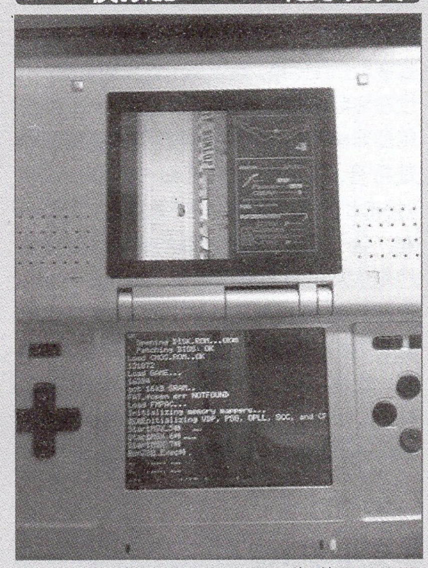
相当完善，用户可以将专用的 Lua 程序打包成为 NDS ROM，在 NDS 上运行。不过因为推出较晚，NDS 上的 Lua 程序少的可怜，只有三、四款。感兴趣的朋友可以去官方网站看看：**http://www.dslua.com**。

街机模拟器 MarcaDS 公布



科技时代，任何不可能的事情都可能发生，小小的 NDS 现在也可以玩街机游戏了。MarcaDS 是一款类似 Mame 的 NDS 用街机模拟软件，它能够读取游戏的 ZIP 压缩包，然后在 NDS 上运行游戏。而且在运行时，还会充分利用 NDS 的双屏。这样的话，游戏画面就能完整展示在大家面前，而不会压缩变形。不过 MarcaDS 现在的模拟程度还很初级，只能模拟一些骨灰级别的街机游戏，像《吃豆人》、《太空侵略者》等等。软件下载可以去作者的官方网站：**http://www.portabledev.com**。

MSX 模拟器 fmsxDS 趋于完美



由日本人 Nyagosu 开发的 NDS 用 MSX 模拟器 fmsxDS 在 2006 年 1 月份推出 V0.6 版。新版的 fmsxDS 已经能够运行多数的 MSX 经典游戏，包括大家熟悉的《魂斗罗》、《合金装备 1》、《合金装备 2》等，而且画面贴图基本没有错误，声音也比较完美。MSX 曾经是 Konami 顷尽全力的一部游戏电脑，很多 Konami 的经典游戏都有 MSX 版，而且相比较于 FC 版，MSX 版往往有更多要素。比如 MSX 版《魂斗罗》就不仅移植了街机版的原关卡，还加入了数个原创关卡，让人大呼过瘾。在 PS2 上大受好评的《合金装备》最初也是诞生于 MSX 平台。现在有了 fmsxDS，这些经典游戏都能在 NDS 上体验到。软件下载地址为：**http://www.imasy.or.jp/~ngs/emu/arc/fmsxDS_006.zip**。

进入 4 月份，NDS 将迎来烧录卡大战的高潮时期。有竞争才有发展，而最终受益的也将是我们用户，希望高性价比的 NDS 烧录卡尽快到来。同时也期待各位软件作者推出更加优秀的 NDS 软件。



MoonShell

打造NDS最强多媒体软件

文/土豆
责编/Cotolo

今天土豆要给大家介绍的是一款超强的NDS用软件。使用它，你不仅可以在NDS上阅读电子书、浏览图片，还可以听音乐、看电影，让你的NDS变成一部功能多多的多媒体娱乐机器。是不是流口水了？呵呵，下面就有请出场嘉宾——MoonShell！



MoonShell简介

MoonShell的历史可以追溯到2005年夏天。8月12日，MoonShell V0.2版问世，这是该软件首次与世人见面。因为其可以播放MP3音乐，迅速引起了广大玩家的注意。时隔一天，V0.2+2版推出，加入了JPG、PNG格式的图片浏览功能。在以后的日子里，该软件得到了不断改进，支持了更多的媒体文件，并被定位于多媒体软件。

MoonShell的作者是一位日本人，名叫Infantile Paralysiser。不过单靠个人力量是无法完成如此庞大的程序的。开发过程中，Infantile Paralysiser得到了Chishm、SaTa、Kir、zubiac等众多网友的帮助。MoonShell是一款基于插件的软件，可以通过增加插件来增加功能。其官方网站是http://mdxonline.dyndns.org/archives/nds/，感兴趣的朋友可以关注一下。在2006年2月14日情人节这天，MoonShell发布了V0.999版，标志着软件将迈向一个新台阶。十天后，也就是2月25日，MoonShell终于发布了V1.0版。最新版则是3月21日推出的V1.1版（下载地址为http://home.att.ne.jp/blue/moonlight/moonshell11.zip）。V1.1版修正了EXFS可能导致的致命错误，加入了对2.0版插件MSPV20的支持，增加了最大文件数目项目，加入了NSF、GBS的库文件，将BMP、OGG、PNG插件进行了升级、增加了浏览IKM、JPG、MDX、PSD、MID、RCP、R36文件的插件，还增加了对新版M3-SD的支持。



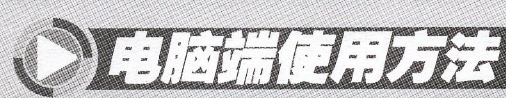
⬆ MoonShell的功能十分了得

MoonShell在娱乐方面的功能可谓一应俱全，完全满足了NDS玩家多方面的需求，以下就是目前能够实现的具体功能。

- 播放 MP3、OGG、WAV 等格式的音乐文件
- 浏览 TXT 格式的文本文件
- 浏览 JPG、BMP、PNG、GIF 格式的图片文件
- 播放 DPG 格式的视频文件

在烧录卡方面，MoonShell 基本上支持所有的 GBA 和 NDS 烧录卡。Flash 烧录卡包括 EZFlash、XGlash、GBALink 等，插卡式烧录卡包括 GBA 电影卡、M3-SD、M3-CF、SC-SD、SC-CF 以及 Magickey2、Magickey3。

针对两种类型的烧录卡，MoonShell 提供了不同的运行方法。如果你是 Flash 烧录卡用户，则需要先在电脑上将媒体文件打包成 NDS ROM，然后拷贝到卡带中运行。而存储卡式烧录卡用户就要简单很多，只要将媒体文件拷贝到 CF 卡或者 SD 卡中，然后再将 _BOOT_MP.nds 拷贝到烧录卡中即可。MoonShell 会直接识别存储于 SD、CF 卡中的文件，也就是说存储卡式烧录卡用户少了文件打包生成 ROM 这一步骤。

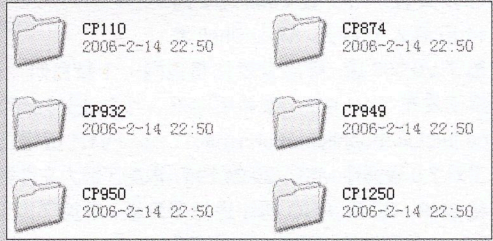


好，一切准备就绪，下面切入正题，开始我们的 MoonShell 之旅！

① 文字内码

很多人在使用 MoonShell 前一定很担心，这个洋人开发的软件到底支不支持中文显示？如果不支持，那么电子书阅读等功能不就成摆设了吗。让土豆来告诉你，这种担心是多余的，MoonShell 采用了独立字库技术，内置多种字库内码，如日文的 Shift-JIS 码、繁体中文的 Big5 码、简体中文的 GB2132 码和 Hebrew Alphabet、Baltic Alphabet 等常用内码都包括其中。也就是说，MoonShell 不仅能显示英文还能显示简体中文、繁体中文以及日文等多种文字。

MoonShell 所有的字库文件均放在 SetupData 目录中，每个文件夹对应一种文字内码，比如 CP936 这个文件夹里就是简体中文的字库文件了。用户可以通过设置转换内码，土豆将在稍后具体介绍。



⬆ 每个文件夹对应一种内码

原本 MoonShell 内置的 GB2132 字库并不完整，实际使用过程中会有一少部分汉字不能正常显示。比如“戏”字在程序中就会显示为“‖”。幸好国内软件高手 Shikeyu 对字库进行了修改，将全部的汉字补全。使用修改后的字库，就能够正常显示所有简体中文字

符。在最新版本的 MoonShell 中，已经包含了 Shikeyu 修改的 GB2132 字库，大家直接选择就可以。

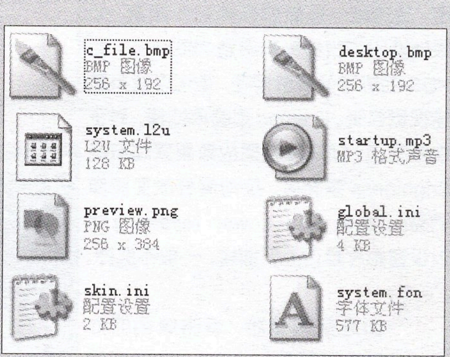
② 更换皮肤

新版的 MoonShell 支持换肤功能，用户可以对背景图片和开机音乐进行自定义，打造属于自己的个性化的软件。在软件 files_EXFS 目录中，有个名为 shell 的文件夹，这便是 MoonShell 的系统文件夹，其中存储了生成 NDS ROM 所必需的系统文件。

在 shell 目录下，desktop.bmp 是 MoonShell 在 NDS 中运行时的上屏背景图片。c_file.bmp 则是下屏的背景图片。startup.mp3 是 MoonShell 开始运行时的背景音乐（如 Windows 的开机音乐）。我们可以对这三个文件进行同名替换，让 MoonShell 更具个性化。skin.ini 则是皮肤定义文件，可以对 MoonShell 的背景颜色、文字颜色等进行自定义，但颜色是以代码形式显示的，比如 FFFFFF 是白色。其它文件如 global.ini，一定不要修改，更不能删除，否则就无法生成正确的 NDS ROM。

细心的作者为用户提供了多款制作好的皮肤文件，这些文件存储在 skins 目录中。用户可以直接使用这些皮肤文件。方法是将文件夹中的所有文件都拷贝到 shell 目录下，覆盖同名文件。

需要说明的是，如果使用 M3-SD、SC-CF 等存储卡式烧录卡，则需要将 shell 文件夹拷贝到 CF、SD 卡的根目录中。



⬆ shell 目录下的文件不能删

③ 电影转换

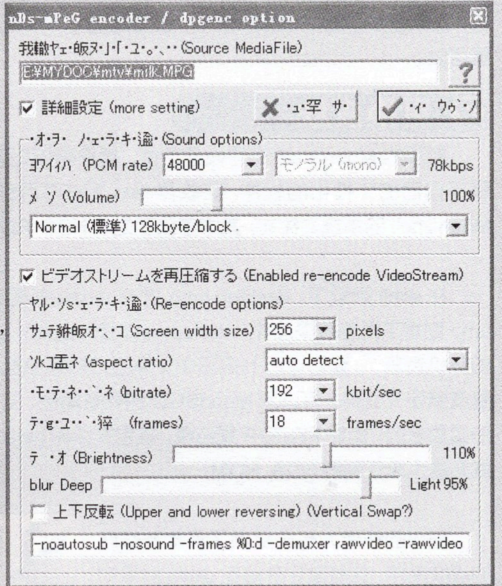
MoonShell 支持多种格式的图片和音频文件，但对视频文件的支持却十分苛刻。当然这也和 NDS 的机能有关系，以 NDS 的 CPU 处理能力，音频播放还可以，但要支持 RMVB、AVI 等视频播放还有些困难。在之前的版本中，作者为 MoonShell 开发了专门的视频格式 DMV，但该格式播放效果并不好，流畅度不高且体积偏大，一个 4 分钟长度 15MB 的 MTV，转换后的容量膨胀为 42MB，转换时间长达 20 分钟。

为此作者苦心钻研，又开发了一种新的视频格式。这种名为 DPG 的视频格式采用了全新的编码技术，不仅清晰度较 DMV 大为提高，还有效控制了文件体积。DPG 格式的视频需要作者提供的名为 dpgenc.exe 的工具才可以转换。在 MoonShell V.0999 中，作者并没有提供这个工具，大家需要另外下载才可以（本期光盘中附带了该软件）。

Dpgenc 的操作非常简单，首先点击旁边的问号，打开对话框选择要转换的视频文件。Dpgenc 支持 MPG、MPEG、AVI、WMV 四种格式的视频文件，不支持现在流行的 RM 以及

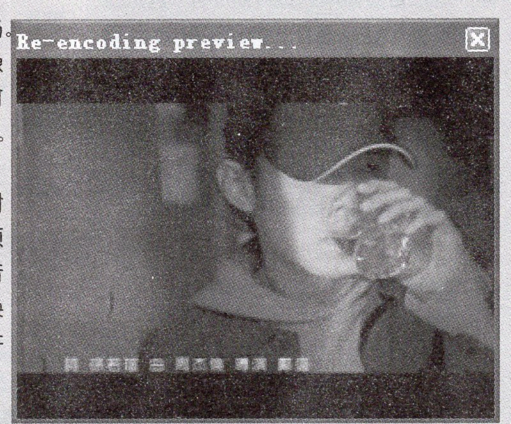
RMVB 格式的流媒体文件。为了方便用户使用，软件界面使用了两种语言，日文后面是英文标注。

在 More Setting 前打上勾，会出现详细设定。PCM Rate 后的第一个框是声音采样率，目前支持从 4000 到 48000MHz。如果想获得最好的音质，当然选择 48000MHz。第二个框是声道选择，不过软件设定在单声道 Mono 上，不能更改。Volume 是音量设定，可以拉动滑杆改变声音大小。



⬆ Dpgenc 使用方法并不复杂

Screen width size 是视频宽度设定。想清晰一些就要选择 256 像素。如果转换出的视频分辨率是 256X192，和 NDS 的屏幕分辨率相同，就可以获得最佳视觉效果。Frames 是帧率选择，对于视频来说，帧率越高播放效果就越流畅。Brightness 是亮度，拉动滑杆改变图像明亮。Upper and Lower reversing 可以设置影片是否上下翻转，一般不选择。



⬆ 视频转换时会显示影像

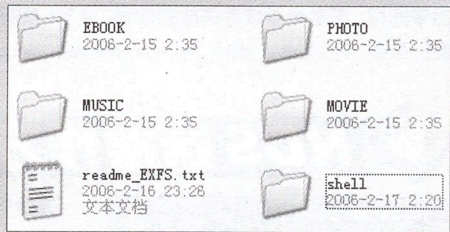
一切准备就绪后，点击绿色的对号，视频转换开始。Dpgenc 先对视频的声音和影像进行分离，然后将声音转换为 dpgwavl 文件，再将影像转换为 dpgm1v 文件，最后将两个文件合并 DPG 文件。

Dpgenc 的转换质量相比较以前的 DMV 转换工具 Dmvenc 有了大幅度提高。同样转换一个 4 分钟长度 15MB 的 MTV，转换后的容量仅为 5MB，用时 4 分钟。Dpgenc 的转换时间短，转换出的视频文件体积小，而且更加清晰。在以前用 DMV 格式的视频，转换一部电影容量会上 G，而现在只有不到 500M，让在 NDS 上欣赏电影成为现实。

M3 烧录卡同样有在 NDS 上欣赏电影的功能，用户自然会拿它和 MoonShell 相比。土豆感觉，MoonShell 的电影播放效果与 M3 烧录卡不相上下。至于 SC 卡，由于其内部的电影播放引擎没有升级，还是 GBA 时代的老程序，完全不具可比性。MoonShell 的这项功能，受益最多的自然是 SC 用户。毕竟普通烧录卡只有几十 MB 的容量，不能装载更多的视频。

④ 生成NDS ROM

前面土豆说过，MoonShell有两种运行方式。如果你使用的是GBALink、EZFlash、XGFlash等Flash烧录卡，需要将媒体文件生成专用的NDS ROM才能在烧录卡上运行。生成NDS专用ROM之前，我们需要将图片、文本等文件统统放入files_EXFS文件夹中。你可以将不同类型的文件混放，只要是MoonShell支持的文件格式，都能在NDS上正常播放或者浏览。当然，也可以在files_EXFS下建立子目录，将文件分门别类。在这里，土豆建立EBOOK、MOVIE、MUSIC、PHOTO四个目录，分别放入相应类型的文件。

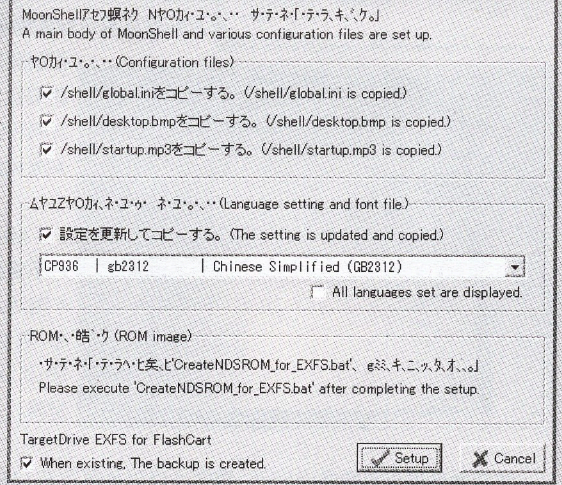


⬆ 最好将文件按类型分类

MoonShell支持MP3、NSF、MP3、SPC、GSM、MOD、S3M、IT、XM、MTM、OGG、WAV格式的音乐文件播放，TXT格式的文本文件浏览，JPG、BMP、PNG、GIF格式的图片浏览以及DPG格式的视频播放。符合上述格式的文件，不需要转换，直接拷贝到files_EXFS目录中就可以。

存入文件时，大家一定要注意容量问题。普通电脑容量和烧录卡容量是1：8的关系，比如一首4MB的MP3，相当于烧录卡32Mb的容量。另外，如使用中文简体字库，MoonShell的系统文件还要占大约1.4MB的容量。大家要根据自己的烧录卡来确定存入文件的容量。

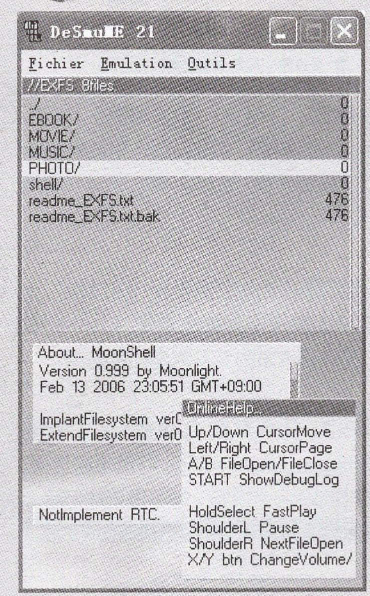
一切准备好后，运行Setup.exe程序。首先会弹出烧录卡类型选择框，我们选择FlashCart。将Configuration下的三个框全部选上。下面的Language setting则是语言选择，这里我们选择GB2132简体中文。前面已经提过，要选择Shikeyu的字库，而不要选择旧版本。点击Setup设置完成。最后双击CreateNDSROM_for_EXFS.bat运行，会生成NDS ROM。为了适应不同的烧录卡，MoonShell生成的文件有两个，分别是GBA格式的_BOOT_MP_EXFS.ds.gba和NDS格式的_BOOT_MP_EXFS.nds。如果NDS格式的ROM不能运行的话，大家可以试试GBA格式的ROM。



➡ 软件设置选项

如果你拥有SC-SD、SC-CF、M3-SD、M3-CF等存储卡式烧录卡，则可以不必麻烦地去生成ROM。首先用户要先将读卡器连接到电脑USB接口，让电脑可以识别出存储卡。运行Setup.exe，在出现的烧录卡类型选择框里，选择SD卡或者CF卡。然后在设置界面选择GB2132简体中文，点击Setup，程序会生成新的_BOOT_MP.nds文件，并自动拷贝到SD或者CF卡中。如果想自定义皮肤，将Skin目录中的皮肤文件拷贝到SD、CF卡中的shell目录即可。需要查看或者播放的音频、文本、视频文件，用户可以直接拷贝到CF、SD卡的任意目录中。在NDS上运行_BOOT_MP.nds，MoonShell会自动识别存储卡中的媒体文件。

NDS端操作方法

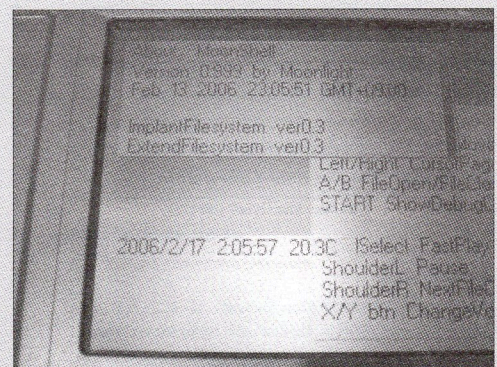


要运行MoonShell，需要你的NDS刷过Flashme或者有Passme设备引导。在M3烧录卡上运行时，不能直接按A进入，必须按Start以演示模式运行，否则会黑屏。至于电脑模拟器方面，经过土豆测试，iDeas、DeSmuME、Ensata这三个模拟器均可以运行MoonShell，但由于模拟器对触摸屏的支持并不好，即使能够运行也不能正常操作。

⬅ DeSmuME能够运行MoonShell

基本操作

MoonShell在NDS上采用上下分屏的运行方式，所显示的信息各不相同。在开始画面，下屏显示MoonShell的基本信息。About MoonShell对话框中显示文件的版本号，OnlineHelp中显示按键操作方法，还有一个对话框则显示日期和时间。还有一个比较特别之处，MoonShell能显示当前温度，经过土豆对比，发现温度显示挺准确哦。这三个对话框是相对独立的，在触摸屏上点击相应的对话框，则该对话框会切换到最前方显示。另外，显示时间和温度的对话框还能随意移动。

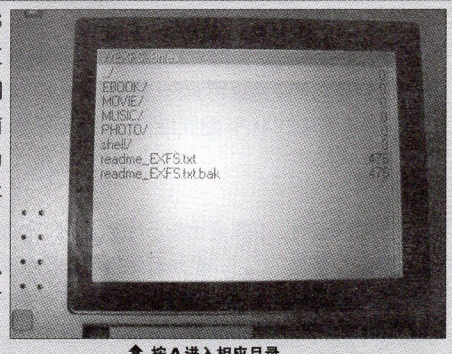


⬅ 把NDS当成温度计也不错

MoonShell在NDS上的操作方法并不复杂，方向键控制光标的上下移动，A确定，B取消，Start查看文件系统信息，R跳到下一个文件。在一些功能模块中，MoonShell还用到了NDS的触摸屏，土豆会在后面详细介绍。

如果是存储卡式烧录卡用户，程序运行后会显示SD或CF卡根目录中的所有文件。如

果是 Flash 烧录卡用户，会直接进入 EXFS 文件夹。此时会发现土豆刚才在电脑上建立的 EBOOK、MOVIE、MUSIC、PHOTO 四个文件夹。再按 A 进入会出现文件列表，前面是文件名，后面的数字则是以 Byte 为单位显示的文件大小。退出文件夹需要将光标移动到最上面的“..”处，按 A 退出。_BOOT_MP_EXFS.nds 的 ROM 同样可以在存储卡式烧录卡上运行，并能查看 SD、CF 卡中的文件。



⬆ 按 A 进入相应目录

MoonShell 目前可以实现四大功能，分别是电子书阅读、图片浏览、音乐播放以及视频播放。打开不同文件时，MoonShell 能够自动识别，调用不同的功能模块。比如打开 TXT 文件，MoonShell 会自动调用文本阅读器；打开 JPG 图片，MoonShell 会自动调用图片浏览器，不需要用户再手动选择，十分方便。接下来详细介绍 MoonShell 的具体功能。

① 电子书阅读

MoonShell 的文本阅读器目前只支持 TXT 文本文件的阅读，虽然支持的格式只有一种，但对于打开文本的体积却没有限制，而且打开速度非常快。选择相应 TXT 文件后，MoonShell 会在 NDS 下屏显示文本内容。按动方向键的上、下可以上下移动一行文本，按动方向键的左、右可以进行翻页浏览。文本阅读器还支持触摸屏控制，可以通过对触摸屏的上下滑动实现文本的快速滚动。在实际使用中，你会发现这种操作方法是最为简便的。按 L 键可以跳转到上一篇文章，按 R 键可以跳转到下一篇文章。



⬆ 下屏显示文本内容

下屏最上方，TextView 后的数字显示文本的行数。比如 11731，表示文本一共有 731 行，目前在第 11 行。美中不足的是文本阅读器目前不支持书签，如果中途关机的话，只能从文本开头阅读。好在我们可以根据行数快速翻动页面。

② 音乐播放

MoonShell 内置的音乐播放器可以说是目前掌机中最强的音乐播放程序，甚至赶上了 PSP 内置的音乐播放器。它不仅支持 MP3 格式的音乐，还支持 OGG、WAV 等其它多种格式。通过 MoonShell 播放音乐的效果非常好，声音流畅。不过戴上耳机聆听的话，还是会感觉到细微的杂音。同 PSP 相比，MoonShell 在音质方面还欠火候，重音不足，声音过于尖锐，但比之以前 GBA 上的 GbaAplpha 等软件要强多了。

根据官方说明，MoonShell 能够支持 6kHz-48kHz 以及 8kbps-320kbps 格式的 MP3 播放。也就是说，基本上所有的 MP3 文件都能够通过 MoonShell 在 NDS 上正常播放。如果大家比较在乎容量，土豆建议将 MP3 转换为 OGG 文件。OGG 作为新兴的音乐格式已经被广泛认同，三星等牌子的 MP3 都支持 OGG 音乐播放。在同等音质的情况下，OGG 格式的音乐文件要比 MP3 小。

播放音乐时，下屏会出现一个对话框，上面显示播放信息，包括乐曲的名称、播放进度、播放模式和音量。此时，按 A 开始播放，按 B 则停止播放。按 X 是增大音量，Y 为减少音量，音量从 0 到 400。按 R 可以到下一首歌，L 则是暂停，再按一下 L 可以继续播放。如果按住 Select 不放，则能够快速播放音乐，但此时可能会有暴音。

播放框中的 MusicNext 是音乐播放模式，需要通过触摸屏来调节。方法是用触控笔直接点击 MusicNext，然后会出现一个所有播放模式的列表，点击选择即可。播放模式有 Repeat（重复播放本首歌曲）、Nomal Loop（正常循环播放所有歌曲）、Power Off（播放本首歌曲完毕关机）以及 Stop（放完本首歌曲后播放停止）等七种模式。特别是自动关机这样的设定非常体贴，如果睡觉前听歌，也不怕 NDS 的电力会浪费了。



⬆ MoonShell 的音乐播放界面比较单调

总的说来，MoonShell 音乐播放器已经非常不错，如果能再加入对 WMA 格式音乐的支持，并加入音效调节提升音质，那就更加完美了。

③ 视频播放

MoonShell 内置的视频播放器也只支持 DPG 一种格式的视频播放。而且 DPG 文件必须用自带工具软件转换。在播放视频时，下屏显示视频内容，并有一个浮动对话框显示视频信息，操作方法则与音乐播放相似。

因为 NDS 的上屏显示效果比下屏要好，所以最新版本的 MoonShell 支持上屏播放视频文件。方法是视频开始播放后，点一下触摸屏，视频就会转移到上屏播放。下屏转而显示视频文件信息，同时为了省电，背光灯会关闭。



⬆ 上屏播放视频的效果非常好

改进了演算方法的 DPG 视频在 NDS 上的播放效果很好。画面清晰，声音连贯，只是稍

微感觉流畅度不足。不过在播放 DPG 过程中，土豆发生过死机现象，看来这方面的功能并不稳定。希望以后作者能够继续改进 DPG 的压缩算法，提高清晰度，缩减文件体积。

③ 图片浏览

MoonShell 的图片浏览器支持 JPG、BMP、PNG、GIF 四种格式的图片文件显示。只是除了 BMP 外，其余格式的文件都有读取时间，文件越大，读取时间就越长，但还在能忍受的范围内。

图片浏览的操作要简单很多，B 键退出，A 键浏览图片，按 R 键可以跳到下一张图片。但如果要跳到上一张图片，就不能通过 L 键，需要重新选择文件，这点是最别扭的地方。

MoonShell 支持图片的缩放，开始所有的图片以原大显示，可以按 X 键缩小图片，按 Y 键扩大图片。一直按住 X 或 Y 不放，软件会快速对图片进行缩小、扩大。最小是 43%，最大是 800%，而且缩放过程极为迅速，完全没有延迟。我们可以通过方向键来移动图片。为了方便操作，MoonShell 还提供了触摸笔移动图片的操作方式。但在实际使用过程中，由于触摸屏太过灵敏，感觉反而不好。只是在斜向移动图片时，用触摸屏比较好。

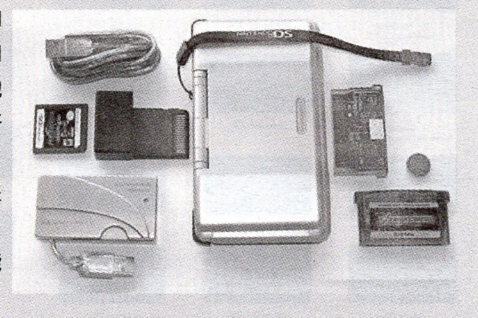


⬆ 可以通过触摸屏来移动图片

个人感觉 MoonShell 的图片浏览器已经接近完美，常用的图片格式都已经支持，如果图片能在上屏显示估计效果会更好。

总结

写了这么多，相信大家对 MoonShell 已经有了详细的了解。MoonShell 让我们看到了未来 NDS 软件的发展方向，同时也让我们重新认识了 NDS 的机能。自诞生开始，MoonShell 已经站在高起点。在音乐、视频播放等功能上至今无人能及。接下来作者所要做的就是修正 Bug，改进细节。让我们一起期待更加完美的 MoonShell 能早日到来吧。



文/模拟地带创作室/天堂之门
责编/Cotolo

PSP近期游戏破解软件一览

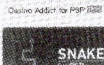
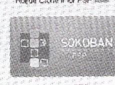
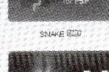
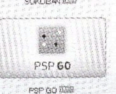
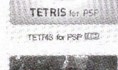
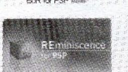
PSP破解缓慢的现状一时无法改变

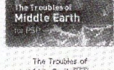
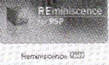
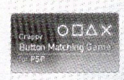
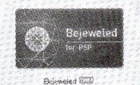
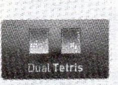
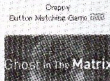
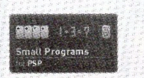
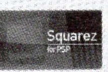
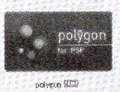
话说PSP的破解进展越来越慢，自从上次介绍的2.00版FIRMWARE降级程序出现后，PSP的破解便基本上一直停留在1.50版的破解基础上，而1.50版FIRMWARE以上的PSP固件则一时没有任何令人惊喜的解密消息出现。随着PSP官方的固件升级程序版本越升越高，PSP的破解进展越来越慢，目前想要在记忆棒上玩到新的PSP ISO游戏，是越来越难。即便是能够通过各种途径绕过破解来玩，也变得越来越复杂。一句话，硬件破解的缓慢，任凭软件改良的程度如何加深，其本质还是难有大的突破的。

也许是1.50版固件的完全破解给了破解者和玩家极大的信心，陆续而来的基于1.50版基础制作的PSP游戏都被DUMP成了普通的ISO被很好的用记忆棒完美运行了起来。而当人们认为接下来的破解过程会顺理成章的时候，PSP固件的升级和加密技术进步之快却给了黑客们极大的打击。尤其在PSP 2.00版固件开始出现，大量游戏开始基于2.00版为基础开发的时候，PSP的游戏破解进度整整停止了两三个月之久，在这两三个月之间PSP的游戏ISO不断地在网络上放出，但由于破解没有进展，基于新版本做出来的游戏无法用记忆棒玩，很多人甚至连下载ISO的动力都没了。确实，一个ISO少则几百M多则1G多，下回来不能玩只有白白占据硬盘空间。



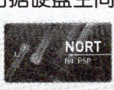
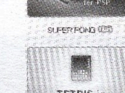


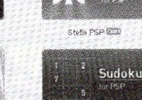







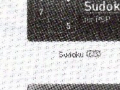










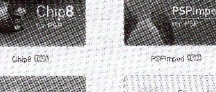
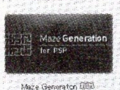
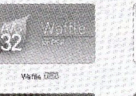
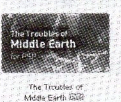


PSP Blackjack | AgenaWorld | PSPuzzle | PSP chess | PSPMAZE for PSP | sennin game for PSP | Solitaire for PSP | Casino Addict for PSP | Rogue Clone II for PSP | TETRIS.jp | SNAKE | SOKOBAN | TETRIS for PSP | BoR for PSP | PSP GO | The Troubles of Middle Earth | Reminiscence | AKANE | Crappy Button Matching Game | Bejeweled | Dual Tetris | Ghost in The Matrix | Small Programs | Squarez | polygon | PSP Pacman | Scorched





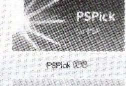
SUPER PONG | NORT | Stella PSP | TETRIS.jp (color variation) | TETRIS for PSP (color variation) | Sudoku | SmashGP | Chip8 | PSPimped | Maze Generation | Waffle | Small Programs | The Troubles of Middle Earth | Reminiscence | AKANE

前几期给大家介绍了MPH的PSP 2.00版固件降级程序，算是在那段破解停滞期内给了拥有PSP并且关注DIY或破解进展的人们一些小小的希望。不过这并不能从本质上解决破解硬件所遇到的瓶颈，简单的说2.00版PSP固件的降级程序只是给升级到2.00版的用户能够降级回来，使用回已经完全破解的1.50版固件来玩以前那些旧的、已经破解了的游戏，以及以前那些已经非常成熟了的非官方软件程序和模拟器。顶多也是给人有勇气将PSP升级到2.00版，体验一下新增加的网页浏览以及新的媒体播放格式等功能，然后在想玩破解游戏和模拟器的时候再利用降级程序降回1.50版，新游戏的破解和在2.00版固件系统上面运行非官方软件和模拟器，始终还是没有实现。

算算距离2.00版固件的降级程序到现在也快半年了，在这半年内虽然没有本质性的破解大头消息，但是相应的2.00及以上版本游戏的引导程序，却一直在出。虽然都不能称之为完美，但是也给了一直在苦苦等待的玩家们持续以微弱的希望。如果你是这方面的忠实支持者，每天都在关注这方面最新的消息，你就不难看懂下面介绍的这些引导程序。而如果你和在下一样已经好几个月没有关注这方面的消息，只是花了几个晚上突击复习相应的知识面的话，很可能像在下一样，将记忆棒的目录弄得一团糟，还不能运行游戏。不过我会尽量给大家说明得通俗易懂的，请务必慢慢往下看。

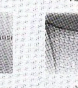


PSPLauncher 界面

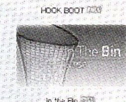


PSPick 界面

HOOK BOOT 界面



OverclockLoad 界面

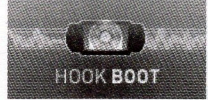


UMD Dumper 界面

In the Bin 界面

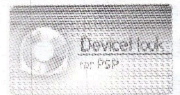
这里要说的只是ISO镜像的引导程序，至于那些各种各样的单个游戏的各种特殊引导程序，由于实在太复杂所以将不再作讨论。简单的说，我们这次就是给大家就现在已经出现的ISO LOADER的兼容性作一个全面的总结。





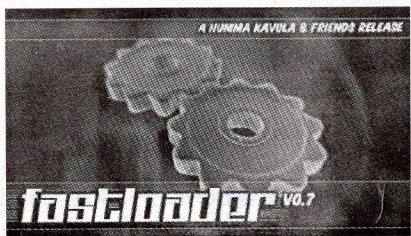


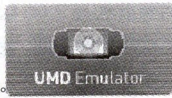
这两种引导方式的争论自从ISO LOADER从网络上出现那天开始便存在，延续到现在有了不计其数的论调。究其根源，还是有没有一张正版UMD光盘的区别。在国内购买一张正版的UMD光盘，对于有能力购买PSP的人来说应该问题不大，不过有没有一张，区别就很大。由于PSP硬件规格的特殊性，尽管无盘引导程序的日趋完美，但是总还是存在不少诸如无法正常存盘、无法在游戏中待机等等问题，这是PSP主机对UMD光盘即时检测的特性在作怪，目前的无盘引导软件还很难彻底解决这方面的问题。需要一张UMD光盘来引导的程序，在兼容性、存盘以及待机问题上解决得相对较好，但也有其自身的不足。那就是经常要用UMD光盘来引导破解游戏玩的人，需要长期将UMD光盘放在PSP主机内。而如果你的UMD游戏光盘是比较老的（2.00版以下）的游戏，那么在每次开机的时候都会自动运行光盘，这也是早期的PSP主机固件和软件系统没有考虑到的弊端之一，从这点来看，无盘引导程序又确实有其优越之处。



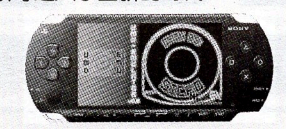
抛开两者的优缺点不谈，两者都在PSP的游戏ISO破解上起到了重要的作用，很多人都是从早期的DEVHOOK和FASTLOADER开始接触和运行那些网络上下载回来的PSP ISO镜像的。这两个引导软件所代表的时代意义远远超过软件兼容性给人们所带来的影响，DEVHOOK是第一个实现无盘引导的PSP ISO LOADER，FASTLOAD则是第一个使用UMD光盘来引导游戏的PSP ISO LOADER。DEVHOOK的前身是著名的游戏引导软件HOOKBOOT，通过将启动文件打补丁的方式实现了众多早期PSP游戏的记忆棒引导启动，但后来由于使用工序越来越麻烦，ISO格式的多样化迫使HOOKBOOT进化成了DEVHOOK，无须UMD光盘便能直接在记忆棒中启动PSP游戏是DEVHOOK的目标，直到现在，DEVHOOK仍在不断的更新改进，最近推出的3.00版由于截稿匆忙没有时间去测试，简洁和易用是软件的基本特征，基于这点DEVHOOK的受欢迎程度一直很高。当然，在网络上流传最久的，也是整个软件中最稳定的版本，要数DEVHOOK的0.21版本，这个版本虽然没有新版支持的游戏数量多，但是其支持的游戏中出问题的却很少，最明显的就是某些游戏用新版引导的时候会出现动画播放变慢的问题，用0.21版就不会出现。

FASTLOADER是标榜着第一个UMD引导软件的名称出现的，记得当时以能够引导众多早期的PSP知名游戏如大众高尔夫、合金装备ACID等而引起了不少玩家的关注，同DEVHOOK不同的是，FASTLOADER走的是专业的路线，软件中可供设置的选项和参数非常之多。不但融合了读取ISO、读取UMD光盘等基本功能，后期还加入了直接于软件中连接到电脑端拷贝ISO、删除ISO甚至是DUMP ISO的功能，就是由于功能众多，所以FASTLOADER极强的延伸性让其之后与各种软件的结合变得更加多姿多彩（后述）。FASTLOADER所崇尚的就是需要有一张正版UMD光盘来引导游戏的方式，作者认为玩破解游戏至少自己应该买一张正版游戏，否则就太说不过去了。FASTLOAD的兼容性在早期凌驾于DEVHOOK之上，众多的附属功能也为其带来了大量的支持者。只不过很多人没有正版UMD光盘，所以才对这个软件存在一些看法，然则软件本身的兼容性和扩展性却是毋庸置疑的。





当FASTLOADER的兼容性达到一个瓶颈，很难再有提升的时候，一个名为UMD EMULATOR的软件出现了，与FASTLOADER雷同的界面和功能，让我们不难看出这个软件就是FASTLOADER的进化版本，软件版本更新的同时名字也改了一个。软件里面的菜单选项更多了，通过各种配置组合所能实现的游戏支持度也大幅度提高。最令人感到惊喜的是，UMD EMULATOR这个软件实现了PSP系统内部的虚拟光驱功能，它能够把记忆棒里的ISO镜像虚拟成一个ISO由系统载入，再用软件以虚拟读取虚拟光盘的形式来运行游戏，正是这一令人激动的功能，让之后的PSP ISO引导进入了全新的时代。



代表着2.00版固件升级后的新引导程序



当PSP的2.00版固件推出之后，很多游戏为了防止被破解纷纷采用了最新的固件为基础开发，这也使得之后的PSP游戏破解变得困难重重。而2.00版固件的严密性也让不少破解小组望而却步。这一切直到一个名为MPH GAME LOADER的破解程序出现，才有了本质的改观。这个软件的作者，便是以放出PSP 2.00版固件降级程序而闻名的MPH小组。这个软件采用某种特殊的方式绕过了PSP 2.00版固件的解密，实际上就是在软件内部预先放置了一些2.00版所需的支持文件，软件在运行游戏之前提前从记忆棒载入了这些支持文件，再在软件内部调入到内存替换掉ISO中的相应文件，实现运行2.00版本游戏的目的。这种方法在PSP破解游戏的过程中被多次用到，并不是什么新鲜的方式了，只不过要找到2.00版的相应游戏支持文件，在当时来讲也只有经历过开发降级软件、对2.00固件结构了解得较为深入的MPH小组最能胜任了。

MPH GAME LOADER在对外公开的时候只是一个测试版本，运行游戏有10分钟的时间限制，10分钟后会强制关闭，MPH还放出话来，说在半个月后会提供完整版本，完整版本将支持怪物猎人P和合金装备ACID2等知名大作，在这之前还是老规矩：等待或者募捐吧。不过不出几天，很快便有人将这个测试版给破解了，可以无限期使用。不过软件的提升空间似乎已经不大，即便正式版出来也是如此。不过受到了MPH GAME LOADER运行原理的启发，后来出现了一种手动修改游戏ISO内部文件，采用破解过的文件替换ISO内部某些重要的支持文件，使得游戏可以被支持运行的方法。这种方法并没有被推广多长时间，原因是修改过程过于繁琐，修改后的ISO支持得也并不完美（很多存在死机或不能存盘的问题）。



真正把2.00版及以上版本游戏的支持度推上一个更高台阶的，是一个叫做RUNUMD的引导程序，这个程序由日本人SEC开发（很滑稽的名字），软件有着令人吃惊的兼容性，如果我没记错的话，怪物猎人P便是被这个引导软件率先支持的。RUNUMD还提出了在记忆棒中运行游戏的途中利用特定的文件夹来实现中途待机的功能，给今后的引导程序以很大的启示。不过软件本身的界面很朴实，使用过程也不难，这是RUNUMD得以被接受的原因。

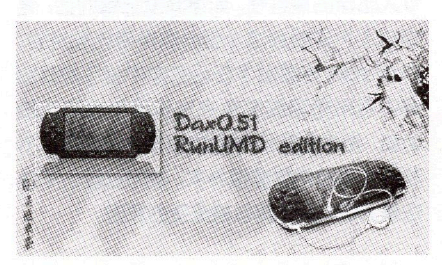
在众多引导软件开始出现并展现着自己功能的时候，一款另类的PSP ISO软件开始出现了。它的功能独特，可以称得上史无前例，它的名字就叫DAX。DAX独创了一套后缀名为DAX的PSP ISO格式，这种格式的ISO实际上是经过专用的软件压缩而来，压缩比可以相当于电脑中的ZIP压缩原件普通压缩的程度。这样做无疑大大降低了记忆棒的使用空间，能够在有限的空间内装入更多的游戏ISO。与此同时，DAX的兼容性也不低，甚至很多游戏ISO在压缩之后支持度反而提高了。

引导程序组合软件包

说了这么多引导软件，可能有的读者经常上网，却发现网上说的并不是这些东西。这里我来给解释一下，我们现在在网上看到的热门引导下载，一般都是几种引导软件结合在一起的组合包，也就是说那里面包含了两个或者更多的引导软件，以实现单个软件

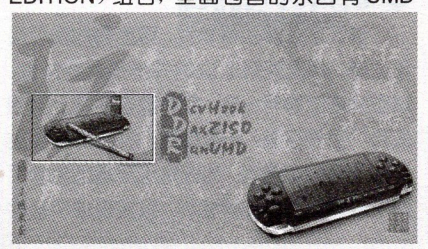


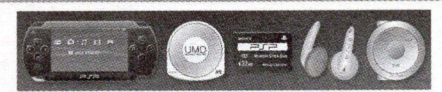
不可能实现的更多功能，下面就来给大家讲解一下这些组合包的原理。



我们常见的引导软件组合包无外乎两种，一种是无盘引导另一种则是UMD引导的组合包。前者采用的是DEVHOOK GL + MPH GAME LOADER，DEVHOOK GL是经过修改的版本，其作用是无盘引导游戏ISO，MPH GAME LOADER的作用则是增加对2.00版游戏的支持度，两者的结合实现了2.00版游戏的无盘引导，一些大作如北欧女神中文版ISO已经能够被该组合很好的运行，存盘、死机问题都没有出现，可以说是没有UMD光盘玩家的不错选择了。

另一种需要UMD光盘的引导程序组合则非常恐怖，其兼容性可是空前的，目前在网络上被传播得最广泛的就是CNGBA的灵感来袭编辑的DRE（DAX RUNUMD EDITION）组合，里面包含的东西有UMD





EMULATOR + MPH GAME LOADER + RUNUMD + DAX。如此多的软件带来的是超强的兼容性，通过UMD EMULATOR虚拟光驱的功能将各种软件的兼容性结合到了一起，不能不感叹制作者的逻辑思维能力。该组合包是目前公认的兼容性最强PSP ISO引导包，大部分的ISO放到里面都可以通过各种设置来实现记忆棒引导运行，我们只需要在菜单里面调节一下软件的模拟方式（EMULATION MODE），就能实现很多ISO的直接引导。不过前提还是，必须有一张正版UMD光盘在PSP光驱内，毕竟UMD引导要比无盘引导所能实现的功能更多，兼容性更强。使用该引导组合，我们只需要将软件包解压到记忆棒内，再把游戏ISO也拷贝到ISO目录下，于PSP上运行软件。在软件内根据不同游戏设置一下相应的模拟方式，便能方便的直接开始游戏了。软件包内的各种软件在运行的时候都起到了自己的功能，UMD EMULATOR起到虚拟光驱的功能、MPH GAME LOADER起到2.00版游戏的支持功能、RUNUMD起到2.00版以上游戏的破解文件预先载入功能和游戏中途待机功能，DAX则起到对特殊压缩格式ISO的支持功能，众多功能结合在一起，就造就了超强的引导组合DRE。

目前，国外玩家就现今存在的各种ISO LOADER，针对网络上存在的PSP ISO做了一次较为详细的兼容性总结，为此我们将这个列表收集整理了出来放在下面，希望对热衷于这一块的朋友有一定帮助，之前几期杂志也有过不少这方面的介绍，而使用DRE组合引导的朋友，一定要注意对照UMD RMULATOR 0.8C这栏下面针对每个游戏的详细设置，然后于软件的模拟方式那栏修改为与表各种对应配置，就能顺利运行了。

关于表格中一些专业名词的说明：

颜色次浅表格	--- 该游戏能够被引导
颜色次深表格	--- 该游戏需要用两种或以上引导软件结合使用
颜色最深表格	--- 该游戏没有经过这种方式的测试
颜色最浅表格	--- 该游戏无法被引导或者运行途中有问题

表格中的引导软件从低级到高级，一般来说低级能够引导的游戏高级便不再测试，大家可以看到 MPH GAME LOADER 和 RUNUMD 那两栏很多都是没有测试的，但确信游戏已经可以运行。包含 FIX 信息的表格说明该游戏需要用到破解后的支持文件替换过的 ISO 才能引导。UMD 光盘那一栏表示的是使用游戏的正版 UMD 光盘，用引导软件内部直接运行 UMD 的功能来运行的结果（大部分引导软件都有能够直接运行 UMD 光盘的功能）。其实最值得注意的还是需要用两种或以上引导软件结合使用的部分，这部分的标注如果不清楚的话，请仔细看看下面的对照：

位于 DEVHOOK 下的颜色次深表格

UMDEMU ➡ 需要用 UMD EMULATOR 虚拟光驱加载后再用 DEVHOOK 读取加载的虚拟光盘

MPH ➡ 用 DEVHOOK GL 结合 MPH GAME LOADER 读取（见上面介绍的无盘引导组合）

FL or UMDEMU ➡ 用老版 FASTLOAD 或者新版 UMD EMULATOR 虚拟光驱加载后再用 DEVHOOK 读取加载的虚拟光盘

位于 UMD RMULATOR 0.8C 下的颜色次深表格

全部用于 DRE 引导组合中的模拟方式设置里，对照配置好即可开始游戏。

大致弄懂之后，就来看下面的 PSP 引导全兼容列表吧：

游戏名称	DEVHOOK 0.22	FASTLOADER 0.7	UMD RMULATOR 0.8C	MPH GAME LOADER	RUNUMD	UMD 光盘
007 From Russia With Love (US)			MODDED CORE+ RUNUMD			
Adventure Player (JP)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
AI Go (JP)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
AI Mahjong (JP)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
AI Shogi (JP)			DIRECT LOAD			
Ape Academy (US)	ISO HOOK					
Ape Academy (EU)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Ape Escape On The Loose (US)			DIRECT LOAD			
Ape Escape On The Loose (JP)			DIRECT LOAD			
Ape Escape On The Loose (KOR)			DIRECT LOAD			
Archer Macleans Mercury (US, EU, JP, KOR)			DIRECT LOAD			
Armored Core Formula Front (US, JP, KOR)			DIRECT LOAD			
Astonishia Story (KOR)			DIRECT LOAD			
ATV Offroad Fury (US, EUR)			DIRECT LOAD			
Baku No (JP)			DIRECT LOAD			
Beithhell 2000 (JP)			SYSTEM MENU+ MPH/RUNUMD			
Biz Taiken Series Kigyodo (JP)			DIRECT LOAD			
Blade Dancer (JP)			DIRECT LOAD			
Bleach: Heat the Soul (JP)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Bleach: Heat The Soul 2 (JP)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Bomberman Bakufu Sentai Bombermen (JP)			SYSTEM MENU+ MPH			

游戏名称	DEVHOOK 0.22	FASTLOADER 0.7	UMD RMULATOR 0.8C	MPH GAME LOADER	RUNUMD	UMD光盘
Bomberman Panic Bomber (JP)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Breath of Fire III (US)		FIX+ [NO SAVE]				
Breath of Fire III (JP)			DIRECT LOAD			
Breath Of Fire III (EUR)			MODDED CORE+ RUNUMD		FIX+ [NO SAVE]	
Burnout Legends (US)	UMDEMU		DIRECT LOAD			
Burnout Legends (EU)	UMDEMU		DIRECT LOAD			
Burnout Legends (KOR)	UMDEMU		DIRECT LOAD			
Bust a Move Deluxe (US)			MODDED CORE+ RUNUMD		FIX	
Cabela' s Dangerous Hunts (US)			MODDED CORE+ RUNUMD		FIX	
Championship Manager (EU)			COPY LOAD			
Championship Manager 2006 (EU)			MODDED CORE+ RUNUMD			
Coded Arms (US)						
Coded Arms (JP)						
Coded Arms (CHI)						
Colin McRae Rally 2005 Plus (EU)			DIRECT LOAD			
Comic Party Portable (JP)						
Crash Bandicoot Gacchanko World (JP)			SYSTEM MENU+ MPH	FIX		
Crash Tag Team Racing (US)			SYSTEM MENU+ MPH/RUNUMD	FIX		
Crash Tag Team Racing (EU)	ISO HOOK					
Daikoukaijidai IV Rota Nova (JP)						
Daisenryaku Portable (JP)			SYSTEM MENU+ MPH	FIX		
Darkstalkers Chronicle The Chaos Tower (US)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			SYSTEM MENU
Daxter (US)	MPH		SYSTEM MENU+ MPH/RUNUMD	FIX	FIX	NOT WORK
Dead To Rights Reckoning (US)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Death Jr (US)			SYSTEM MENU			
Death Jr (EU)			COPY LOAD+ F0 or RUNUMD			
Densha de Go! Pocket: Chuuousenhen (JP)			SYSTEM MENU+ MPH			
Densha de Go! Pocket: Osaka Kanjousen Hen (JP)						
Densha de Go! Pocket: Yamate-Sen-Hen (JP)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Derby Time (JP)			DIRECT LOAD			
Derby Time 2006 (JP)			DIRECT LOAD			
DJ MAX Portable	HOOKBOOT 0.94					
Dokodemo Issyo (JP)			DIRECT LOAD			
Doraslot Daisuki Shuyaku ha Zenigata Slotter Up Core 5			DIRECT LOAD			
Doraslot Kyojin no Hoshi II (JP)			DIRECT LOAD			
Doraslot: Oki-Slot Ou Pioneer 12 (JP)			DIRECT LOAD			
Doraslot: Shuyaku ha Zenigata (JP)			DIRECT LOAD			
Dragonball Z: Shin Budokai (US)	MPH		SYSTEM MENU+ MPH			
DTM Race Driver 2			DIRECT LOAD			
Dynasty Warriors (US)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Dynasty Warriors (JP)			DIRECT LOAD			
Dynasty Warriors (EU)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Dynasty Warriors (KOR)			DIRECT LOAD			
Eureka Seven (JP)	MPH		SYSTEM MENU+ MPH			
Everybodys Golf (EU)			DIRECT LOAD			
Exit (US)			MODDED CORE+ RUNUMD		FIX	

游戏名称	DEVHOOK 0.22	FASTLOADER 0.7	UMD RMULATOR 0.8C	MPH GAME LOADER	RUNUMD	UMD 光盘
Exit (JP)	MPH		SYSTEM MENU+ MPH			
Exit (EU)			MODDED CORE+ RUNUMD		FIX	
Eyeshield 21 Portable Edition (JP)						
F1 Grand Prix (EU)	UMDEMU		DIRECT LOAD			
FIFA 06 (US, EU)			DIRECT LOAD			
Fight Night Round 3 (US)						RUNUMD
Fight Night Round 3 (EU)						RUNUMD
FIFA Soccer (US)			DIRECT LOAD			
FIFA Street 2 (EU)						
Fired Up (EU)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Flowars (KOR)			DIRECT LOAD			
Formula One 05 Portable (JP)			DIRECT LOAD			
Football Manager			MODDED CORE+ RUNUMD			
Frantix (US)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			DEVHOOK or
Frogger Helmet of Chaos (US, EU)			DIRECT LOAD			
Fukufu no Shima (JP)			DIRECT LOAD			
Gallery Fake (JP)			DIRECT LOAD			
Gamble Con Fight (JP)			MODDED CORE+ RUNUMD			
Geki Sengoku Musou (JP)			SYSTEM MENU+ MPH	FIX		
Genso Suikoden I and II (JP)			SYSTEM MENU+ MPH	FIX		
Jitsuwa Kaidan Shinmimi bukuro Ichi no Shou (JP)			DIRECT LOAD			
Generation of Chaos IV (US)			MODDED CORE+ RUNUMD			RUNUMD
Generation of Chaos IV Another Side (JP)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Ghost in the Shell: S.A.C. (US)			DIRECT LOAD			DEVHOOK
Ghost in the Shell: S.A.C. (JP)	ISO HOOK		TEXT PROBLEMS			
Ghost in the Shell: S.A.C. (EU)			DIRECT LOAD			
Ghost in the Shell: S.A.C. (CHI)			DIRECT LOAD			
Glorace Phantastic Carnival (KOR)			DIRECT LOAD			
Go! Sudoku (EU)			SYSTEM MENU+ MPH/RUNUMD		FIX	
Gradius Portable			MODDED CORE+ RUNUMD		FIX	
Grand Theft Auto Liberty City Stories (US)	MPH		SYSTEM MENU+ MPH			MPH GAME LOADER
Grand Theft Auto Liberty City Stories (EU)	MPH		SYSTEM MENU+ MPH			MPH GAME LOADER
Gretzky NHL (US)			DIRECT LOAD			
Gretzky NHL '06 (US)			DIRECT LOAD			DEVHOOK or
Gripshift (US)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			DEVHOOK or
Gripshift (EU)			DIRECT LOAD			
Guilty Gear XX Reload (JP)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Gundam Battle Tactics (JP)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Handdic (KOR)			DIRECT LOAD			
Harry Potter and the Goblet of Fire (US)						DEVHOOK or
Harukanaru Toki no Naka de Iroetebako (JP)			DIRECT LOAD			
Harvest Moon: Boy & Girl (JP)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Hayarigami Portable (JP)			SYSTEM MENU+ MPH	FIX		
HG Hydrium (JP)			DIRECT LOAD			
Higanjima (JP)			DIRECT LOAD			
Hokuto no Ken Portable (JP)			DIRECT LOAD			
Hot Shots Golf Open Tee (US)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			

游戏名称	DEVHOOK 0.22	FASTLOADER 0.7	UMD RMULATOR 0.8C	MPH GAME LOADER	RUNUMD	UMD光盘
Infected (US)			DIRECT LOAD			
Initial D Street Stage (JP)						
Intelligent License (JP)			DIRECT LOAD			
I.Q. Mania (JP)			SYSTEM MENU+ MPH			
Jet de Go Pocket (JP)			SYSTEM MENU+ MPH			
Jikkyou Powerful Pro Baseball Portable (JP)						
Jissen Pachislot Hisshouhou! Hokuto no Ken (JP)			DIRECT LOAD			
Jitsuroku Oniyome Nikki (JP)						
Jitsuwa Kaidan: Shinmimi Bukuro: Ichi (JP)			DIRECT LOAD			
Jui - Dr. Touma Jotarou (JP)						
Kao Challengers (EU)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Key of Heaven (EU)			MODDED CORE+ RUNUMD		FIX	
Kingdom of Paradise (US)	FL or UMDEMU		DIRECT LOAD			
Kingdom of Paradise (JP)			DIRECT LOAD			
Kingdom of Paradise (CHI)			DIRECT LOAD			
Kingdom of Paradise (KOR)			DIRECT LOAD			
Kinnikuman Muscle Generation (JP)			DIRECT LOAD			
Kollon (JP)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Khuru Khuru Chameleon			SYSTEM MENU+ MPH	[NO BGM]		
La Corda d' Oro (Konjiki no Corda) (JP)			DIRECT LOAD			
Lemmings (EU)			MODDED CORE+ RUNUMD		FIX	
Lord of the Rings: Tactics (US)						
Lumines (US)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			SYSTEM MENU
Lumines (EU)			DIRECT LOAD			
Lumines (JP)			DIRECT LOAD			
Lupin III (JP)						
Madden NFL 06 (US)	ISO HOOK		SYSTEM MENU			
Mahjong Fight Club (JP)						
Mahjong Taikai (JP)			DIRECT LOAD			
Mai Hime Bakuretsu (JP)	ISO HOOK		MODDED CORE+ RUNUMD		FIX	
Marvel Nemesis: R.O.T.I. (US)			DIRECT LOAD			
Marvel Nemesis: R.O.T.I. (EU)			DIRECT LOAD			
Me and My Katamari (US)						
Me and My Katamari (JP)						RUNUMD [NO SAVES]
Medievil Resurrection (US)			DIRECT LOAD			DEVHOOK or
Medievil Resurrection (EU)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Megaman Maverick Hunter X (US)	MPH		SYSTEM MENU+ MPH/RUNUMD	FIX		
Megaman Maverick Hunter X (JP)			SYSTEM MENU+ MPH/RUNUMD	FIX		
Megaman Powered Up (US)			SYSTEM MENU+ MPH/RUNUMD	FIX		
Mercury (US)	UMDEMU		DIRECT LOAD			
Metal Gear Acid (US)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Metal Gear Acid (JP)			DIRECT LOAD			
Metal Gear Acid (EU)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Metal Gear Acid 2 (US)			SYSTEM MENU+ MPH/RUNUMD	FIX	FIX	
Metal Gear Acid 2 (JP)			SYSTEM MENU+ MPH	FIX		RUNUMD
Midnight Club 3 Dub Edition (US)			SYSTEM MENU			
Midnight Club 3 Dub Edition (EU)			SYSTEM MENU			

游戏名称	DEVHOOK 0.22	FASTLOADER 0.7	UMD RMULATOR 0.8C	MPH GAME LOADER	RUNUMD	UMD光盘
Midway Arcade Treasures (US)						
Minna No Golf (JP)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Minna No Golf Portable Coca-Cola Special Edition (JP)			DIRECT LOAD			
MLB (US)			DIRECT LOAD			
MLB 06 The Show (US)			SYSTEM MENU+ MPH/RUNUMD	FIX		
MLB 2K6 (US)						
Mobile Police: Patlabor Minimum (JP)			DIRECT LOAD			
Mobile Suit Gundam Gihren no Yabou (JP)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Mobile Train Simulator Plus Densha de (JP)			DIRECT LOAD			
Mobile Train Simulator K.M.A.K.L (JP)						
Monster Hunter Portable (JP)			MODDED CORE+ RUNUMD	/		RUNUMD
Monster Kingdom Jewel Summoner (JP)			MODDED CORE+ RUNUMD			
Mutajuice (KOR)						
MVP Baseball (US)			DIRECT LOAD			
MX Vs ATV Unleashed on the Edge (US)			SYSTEM MENU+ MPH/RUNUMD	FIX+ [No Sound]	FIX+ [No Sound]	
Nakahara no Hasha Sagoku Shouseiden (JP)						
Namco Museum (JP)			DIRECT LOAD			
Namco Museum (KOR)			DIRECT LOAD			
Namco Museum Battle Collection (US)			DIRECT LOAD			
Namco Museum Battle Collection (EU)			DIRECT LOAD			
Namco Museum Battle Collection Vol. 2 (JP)			MODDED CORE+ RUNUMD		FIX	
Naruto Nultimate Portable (JP)			MODDED CORE+ RUNUMD		FIX	
NBA 06 (US)			SYSTEM MENU+ MPH	FIX+ [NO SAVES]		RUNUMD
NBA 2K5 (US)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
NBA Live 06 (US)			DIRECT LOAD			
NBA Live 06 (EU)			DIRECT LOAD			
NBA Live 06 (SPA)			DIRECT LOAD			
NBA Street Showdown (US)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
NBA Street Showdown (EU)			DIRECT LOAD			
Need For Speed Most Wanted (US)			DIRECT LOAD			
Need For Speed Most Wanted (EU)			DIRECT LOAD			
Need For Speed Underground Rivals (US)			DIRECT LOAD			
Need For Speed Underground Rivals (EU)			DIRECT LOAD			
Need For Speed Underground Rivals (JP)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Need For Speed Underground Rivals (KOR)			DIRECT LOAD			
Neopets Petpet Adventures The Wand of Wishing (US)						RUNUMD
NFL Street 2 Unleashed (US)			DIRECT LOAD			
NHL 06						
Nobunaga no Yabou Reppuuden with Power Up Kit (JP)						
Nobunaga no Yabou Tenshoki (JP)			DIRECT LOAD			
Nobunaga's Ambition Shoseiroku			FIX			
Nouryoku Trainer Portable (JP)			DIRECT LOAD			
Ooedo Senryoubako (JP)						
Ossu Banchou Portable (JP)						
Outrun 2006 Coast 2 Coast (US)						
Pac-Man World 3 (US)	UMDEMU		SYSTEM MENU+ MPH/RUNUMD FIX			
Peter Jackson's King Kong (US)						
Peter Jackson's King Kong (EU)						

游戏名称	DEVHOOK 0.22	FASTLOADER 0.7	UMD RMULATOR 0.8C	MPH GAME LOADER	RUNUMD	UMD光盘
Pinball (JP)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Pinball Hall of Fame (Gottlieb Classics) (US)						
Piposaru Academia Dossari Sarugee Daizenshu (JP)						
Piposaru Academia (KOR)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Piposaru Academia 2 (JP)						
PopoloCrois Story (US)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
PopoloCrois Story (JP)			DIRECT LOAD			
Power Smash New Generation (JP)			SYSTEM MENU+ MPH	FIX		
Practical Intelligence Quotient (US)			SYSTEM MENU+ MPH			RUNUMD
Practical Intelligence Quotient (JP)			DIRECT LOAD			
Prince of Persia: Revelations (US)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			DEVHOOK
Princess Crown (JP)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			RUNUMD
Pro Evolution Soccer 5 (EU)	ISO HOOK		COPY LOAD+ Boot.bin-OFF			
Pursuit Force (US)			MODDED CORE+ RUNUMD		FREEZES	RUNUMD
Pursuit Force (EU)			SYSTEM MENU			
Pursuit Force (JP)						
Puyo Puyo Fever (JP)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Puyo Puyo Fever 2 (JP)			SYSTEM MENU+ MPH	FIX		
Puzzle Bobble (JP)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Reishikikanjousentouki Seikuuou (JP)			DIRECT LOAD			
Rengoku The Tower of Purgatory (US)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Rengoku The Tower of Purgatory (JP)			DIRECT LOAD			
Ridge Racer (US)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Ridge Racer (JP)			DIRECT LOAD			
Ridge Racer (EU)			DIRECT LOAD			
Rockman Rockman (JP)			SYSTEM MENU+ MPH	FIX		
Rockman Dash Hagane no Boukenshin (JP)			DIRECT LOAD			
Rockman Dash 2 (JP)			DIRECT LOAD			
Saikyou Toudai Shogi Portable (JP)			SYSTEM MENU+ MPH	FIX		
Sakura Taisen 1 and 2 (JP)						
Samurai Warriors: State of War (US)			SYSTEM MENU+ MPH	FIX		
Sangokushi V (JP)			DIRECT LOAD			
Sangokushi V (CHI)			DIRECT LOAD			
Sangokushi VI (JP)						
Sarugetchu P (JP)			DIRECT LOAD			
Sarugetchu P (KOR)	ISO HOOK					
School Rumble (JP)			DIRECT LOAD			
Sengoku Cannon Sengoku Ace Episode III (JP)			DIRECT LOAD			
Shanghai (JP)			MODDED CORE+ RUNUMD			
Shin Megami Tensei Devil Summoner (JP)			SYSTEM MENU+ MPH			
Shin Sangoku Musou 2nd Evolution (JP)						
Shinseiki Genso: SS II Unlimited Side (JP)			DIRECT LOAD			
Shutoku Battle Zone of Control (JP)						
Simple 2500 Series Portable Vol.1 - The Table Game (JP)						
Simple 2500 Series Portable Vol.2 The Tennis (JP)						
Simple 2500 Series Portable Vol.4 - The Unou Drill (JP)						
Shutoku Battle Zone of Control (JP)			DIRECT LOAD			
Smart Bomb (US)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			

游戏名称	DEVHOOK 0.22	FASTLOADER 0.7	UMD RMULATOR 0.8C	MPH GAME LOADER	RUNUMD	UMD光盘
SOCOM: US Navy SEALS Fireteam Bravo (US)	MPH		SYSTEM MENU+ MPH	FIX	NO SAVE	MPH GAME LOADER
Sponge Bob Squarepants The Yellow Avenger (US)			SYSTEM MENU+ MPH	FIX+ [NO SOUND]		
Soukyuu no Fafner (JP)			DIRECT LOAD			
Space Invaders Galaxy Beat (JP)			DIRECT LOAD			
Space Invaders Pocket (JP)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Spider-Man 2 (US)			DIRECT LOAD			
Spider-Man 2 (EU)			DIRECT LOAD			
Splinter Cell Essentials (US)						
SSX: On Tour (US)			DIRECT LOAD			
Star Soldier (JP)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Star Wars Battlefront II (US)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Star Wars Battlefront II (EU)			DIRECT LOAD			
Street Fighter Alpha 3 Max (US)			MODDED CORE+ RUNUMD		NO SAVE	
Street Fighter Zero 3: Double Upper (JP)						
Street Riders (EU)						
Street Supremacy (JP)						
Super Robot Taisen MX Portable (JP)	MPH		SYSTEM MENU+ MPH			MPH GAM E LOADER
Syphon Filter Dark Mirror (US)			MODDED CORE+ RUNUMD		FIX	
Taiko no Tatsujin Portable (JP)			DIRECT LOAD			
Tales of Eternia (US)			DIRECT LOAD			
Tales of Eternia (JP)			DIRECT LOAD			
Talkman (JP)						RUNUMD
Tenchi no Mon (JP)			DIRECT LOAD			
Tenchi no Mon (KOR)	ISO HOOK					
Tenchu Shinobi Taisen (JP)	UMDEMU		DIRECT LOAD			
The Con (US)			SYSTEM MENU			
The Hustle: Detroit Streets (US)			Replace PRX			RUNUMD
The Legend of Heroes: Song of Sea (JP)			SYSTEM MENU+ MPH			
The Legend of Heroes: White Witch (JP)			DIRECT LOAD			
The Legend of Heroes: A.T.O.V. (US)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
The Legend of Heroes: A.T.O.V. (JP)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
The Sims 2 (US)						
Tiger Woods PGA Tour (US)			DIRECT LOAD			
Tiger Woods PGA Tour (JP)			DIRECT LOAD			
Tiger Woods PGA Tour 06 (US)			DIRECT LOAD			
Tiger Woods PGA Tour 06 (EU)			DIRECT LOAD			
Tiger Woods PGA Tour 06 (JP)			DIRECT LOAD			
TOCA Race Driver 2 (US)			DIRECT LOAD			
Tokimeki Memorial (JP)			MODDED CORE+ RUNUMD			
Tokobot (US)	MPH	FIX+ [NO SAVE]	SYSTEM MENU+ MPH/RUNUMD			
Tony Hawks Underground 2 Remix (US)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Tony Hawks Underground 2 Remix (EU)			DIRECT LOAD			
Twelve Sengoku Fuushinden (JP)			DIRECT LOAD			
Twisted Metal: Head-On (US)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Twisted Metal: Head-On (EU)			DIRECT LOAD			
Ultimate Block Party (US)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			DEVHOOK or
Untold Legends Brotherhood of the Blade (US)			DIRECT LOAD			
Untold Legends Brotherhood of the Blade (EU)			DIRECT LOAD			
Untold Legends 2 the Warriors Code (US)			MODDED CORE+ RUNUMD		FREEZES	
Valkyrie Profile Lenneth (JP)			SYSTEM MENU+ MPH	FIX		
Vampire Chronicle The Chaos Tower (JP)	ISO HOOK		DIRECT LOAD			

游戏名称	DEVHOOK 0.22	FASTLOADER 0.7	UMD RMULATOR 0.8C	MPH GAME LOADER	RUNUMD	UMD光盘
Viewtiful Joe Red Hot Rumble（US）			SYSTEM MENU+ MPH/RUNUMD	FIX	FIX	
Viewtiful Joe Battle Carnival（JP）			SYSTEM MENU+ MPH			
Virtua Tennis（EUR）	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Virtual Tennis World Tour（US）						DEVHOOK or
Vulcanus Seek and Destory（KOR）						
Winning Eleven 9（US）						
Winning Eleven 9（JP）	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
Winning Eleven 9 Ubiquitous Evolution（JP）	ISO HOOK		Replace PRX			
Wipeout Pure（US）	FL or UMDEMU		DIRECT LOAD			SYSTEM MENU
Wipeout Pure（JP）			DIRECT LOAD			
Wipeout Pure（EU）	FL or UMDEMU		DIRECT LOAD			
World Championship Poker 2（US）		NO SAVE	SYSTEM MENU+ MPH	FIX		
World Poker Tour			MODDED CORE+ RUNUMD		FIX	
Word Puzzle Mojipittan（JP）			DIRECT LOAD			
World Series of Poker（US）	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
World Snooker Challenge 2005（EU）	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
World Snooker Championship 2005			DIRECT LOAD			
World Soccer Winning Eleven 9（US）			SYSTEM MENU			
World Tour Soccer（US, EU）（HOOKBOOT 0.94）						
Worms Open Warfare（US）			MODDED CORE+ RUNUMD			
Worms Open Warfare（EU）			MODDED CORE+ RUNUMD			
WRC - World Rally Championship（US,EU）	ISO HOOK		DIRECT LOAD			
WWE Smackdown vs Raw 2006						
X-Men Legends II: R.O.A.（US）	UMDEMU		DIRECT LOAD			
XI Coliseum（JP）	MPH		SYSTEM MENU+ MPH/RUNUMD			
Yarudora Portable Blood the Last Vampire（JP）			SYSTEM MENU+ MPH	FIX		
Yarudora Portable Double Cast（JP）			DIRECT LOAD			
Yarudora Portable Kisetsu wo Dakishimete（JP）			DIRECT LOAD			
Yarudora Portable Sampaguita（JP）			DIRECT LOAD			
Yarudora Portable Yukiwari no Hana（JP）			DIRECT LOAD			
Ys: The Ark of Naphishtim（US）			MODDED CORE+ RUNUMD			
Ys: The Ark of Naphishtim（JP）	MPH		SYSTEM MENU+ MPH	FIX		





教你亲手导出BIOS文件

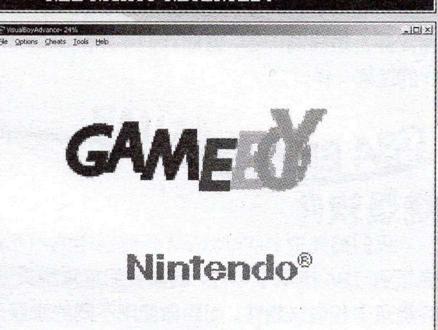
浅析掌机BIOS的DUMP

文/模拟地带创作室/朕浅伯伯
责编/Cotolo

为什么要DUMP BIOS

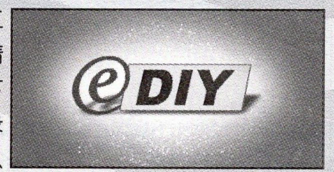


玩模拟器的朋友们经常会遇到这样的问题，某个模拟器需要 BIOS 才能正常运行，而我们却到处都找不到这个 BIOS 文件，或者找到了 BIOS 却又不能通用。这是个很麻烦的问题，因为 BIOS 涉及到制造厂商的版权，并不是模拟器原创的部分，所以很多模拟器为了避嫌，都不加带主机的 BIOS 文件于压缩包中。实际上，在这个时候我们完全可以尝试自己动手来制作所需的 BIOS。接下来要给大家介绍的，就是有关掌机一些 BIOS 的相关知识。



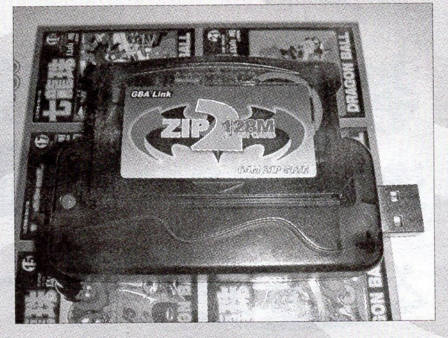
首先我们拿 GBA 模拟器来说吧，我们最常用的要数 VBA 了，虽然这个模拟器的完成度已经非常高，甚至可以不调用 BIOS 就直接运行游戏。不过在不调用 BIOS 运行游戏的时候，模拟器采用的是一种叫做高阶模拟的方式，这类模拟方式并不是精确的模拟 GBA 的硬件运行原理，所以不是完全准确的，在一些游戏的运行过程中还是会出现无法预知的问题。因此奉劝各位使用 VBA 这个模拟器的朋友，运行游戏的时候最好还是调用 BIOS 比较稳妥。

事先声明



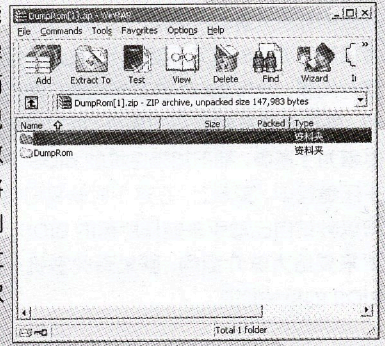
首先我们要明确 DUMP BIOS 是一份 DIY 性质的工作，有一定技术含量和风险，但并不是很大，在尝试前请确认自己的承受力和接受能力。接下来让我们了解一下开始前要准备的东西，掌机的 BIOS 大部分都是通过烧录设备 DUMP 下来的，所以首先我们得有一台游戏主机以及一份烧录卡设备。准备好这些以后，就让我们开始吧。





准备工作

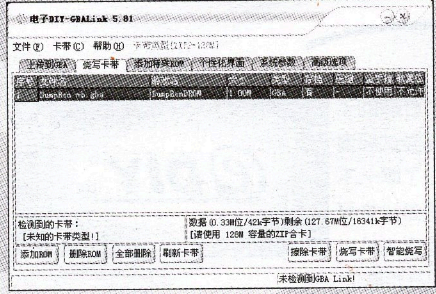
我们知道，在 GBA 机器上只有运行卡带才能实现内容之间的传送和互动，所以大部分读写操作，都必须通过烧录卡这个特殊的媒体来执行。而 BIOS 的 DUMP，也是凭借烧录卡运行程序来实现的。我们要用到的，是 DARKFADER 的一个叫做 DUMPROM 的东东。这个东东的作用，就是能够将 GBA 的 BIOS 导出到 GBA 烧录卡的记忆区。看到这里，稍微有些经验的朋友应该很清楚了吧，运行过程实际上是很简单的，就像我们平常烧录游戏和软件的过程一样。

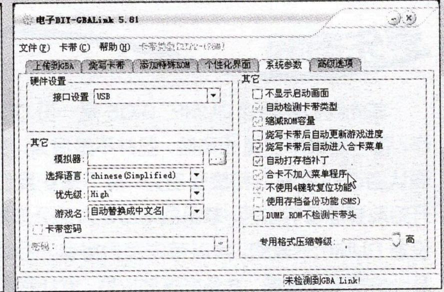


GBA BIOS的DUMP

烧录软件

我们首先把 DUMPROM 压缩包中的一个叫做 DUMPROM.MB.GBA 的文件解压出来，烧录到 GBA 烧录卡中去，就像我们平常烧录 GBA 游戏那样。笔者这里用到的是 GBALINK 的烧录卡和烧录软件，如果你使用不同的烧录卡，过程可能会有所不同，但是目的和原理是一样的就行了。需要注意的是烧录的时候最好将烧录的卡带类型定义为单卡，否则某些卡带可能会运行出问题。GBALINK 烧录的时候，最好在系统参数那栏勾上“合卡不加入菜单程序”这项，便是将卡带定义为单卡类型。

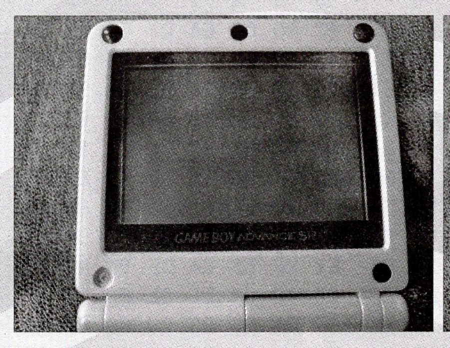






运行软件

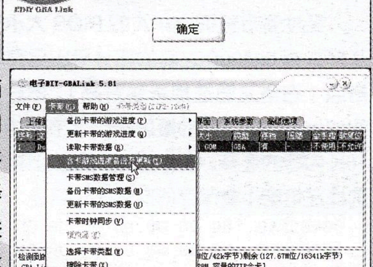
烧录完毕后，将卡带插入 GBA 主机中，打开电源即自动运行。运行后会看到 GBA 主机屏幕上首先显示出全屏的红色画面，这时不要以为 GBA 主机已经被破坏了，这是软件运行的正常现象。在过几秒钟后屏幕还会变成全屏绿色，这时便表示 GBA 的 BIOS 已经被 DUMP 到烧录卡上面了，关上 GBA 主机的电源吧。

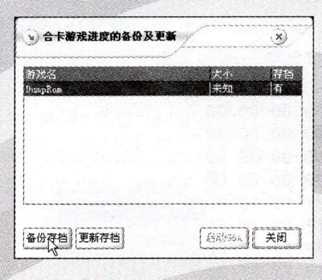




保存文件

接下来要做的事，就是将卡带中的 BIOS 导出到电脑中保存。这一过程与我们将烧录卡中的游戏记忆导出到电脑中保存是一样的，同样因烧录卡类型不同，过程有所不同。笔者用的是 GBALINK 烧录卡，因为之前用的是单卡方式烧录，所以在检测卡带的时候会出现非合卡无法追加游戏的警告框，而且列表中不会显示游戏名称，这些都无关紧要。我们只需要在烧录软件菜单中依次选择卡带 --> 合卡进度备份及更新，就能看到有一个名叫 DUMPROM 的软件在里面，而且还是存有进度的。这其中的进度，就是我们刚刚运行在 GBA 主机上导出的 GBA BIOS。点击备份存档，将文件保存下来即可。





裁剪导出

包含 BIOS 信息的 SAV 文件，也就是采用位于烧录卡中的电池存档文件的形式被保存了下来，但是这还不是纯净的 BIOS 文件，我们还要进行一些小小的处理，才能得到 GBA 的 BIOS。让我们用 16 进制编辑软件打开刚才从烧录卡中导出来的文件，16 进制编辑软件很多，这里笔者用到的是一个叫做 WinHex 的小软件，打开后我们先来看看文件内部的结构，首先确认一下开头部分，如果开头部分 16 个字节的结构与下面显示的相同，那么就可以肯定这是 GBA 的 BIOS 了，接下来就是简单的切割和导出工作了。

```
00000000: 18 00 00 EA 04 00 00 EA 4C 00 00 EA 02 00 00 EA
00000010: 01 00 00 EA 00 00 00 EA 42 00 00 EA A0 D1 9F E5
```

GBASP.SAV

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00000000	18	00	00	EA	04	00	00	EA	4C	00	00	EA	02	00	00	EA
00000010	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	00	00	EA	42	00	00	EA	A0	D1	9F	E5
00000020	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	C0	4F	E1	00	E0	0F	E1	00	50	2D	E9
00000030	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	E0	DC	E5	A5	00	5E	E3	04	00	00	1A
00000040	B4	E0	DC	05	80	E0	1E	02	04	E0	8F	E2	20	F2	9F	15
00000050	20	F2	9F	05	64	D1	9F	E5	00	50	BD	E8	0C	F0	69	E1
00000060	00	50	BD	E8	04	F0	5E	E2	00	00	5E	E3	04	E0	A0	03
00000070	01	C3	A0	E3	00	C3	DC	E5	01	00	3C	E3	00	C0	0F	01
00000080	C0	C0	8C	03	0C	F0	29	01	E3	FF	FF	0A	DF	00	A0	E3
00000090	00	F0	29	E1	01	43	A0	E3	08	42	C4	E5	0F	00	00	EB
000000A0	96	0F	8F	E2	FC	00	8D	E5	CC	01	9F	E5	00	E0	8F	E2
000000B0	10	FF	2F	E1	01	43	A0	E3	06	20	54	E5	07	00	00	EB
000000C0	00	00	52	E3	FF	1F	14	E9	02	E4	A0	13	02	E3	A0	03
000000D0	1F	00	A0	E3	00	F0	29	E1	00	00	A0	E3	1E	FF	2F	E1
000000E0	D3	00	A0	E3	00	F0	29	E1	D0	D0	9F	E5	00	E0	A0	E3
000000F0	0E	F0	69	E1	D2	00	A0	E3	00	F0	29	E1	B8	D0	9F	E5
00000100	00	E0	A0	E3	0E	F0	69	E1	5F	00	A0	E3	00	F0	29	E1

选块开始 Alt+1
选块结尾 Alt+2
编辑(E)

经过多方验证，GBA 的 BIOS 大小是 16K，由此我们只需要将其中的 16K 大小，也就是从开头到 0x4000 之前的部分导出另存即可。具体操作如下：将开头第一个字节选中定为起始点（右击之后选择选块开始），然后按下 Alt+G，输入 4000 确定，就会自动跳到 0x4000 的地址处，将之前的最后一个字节选中为结束点（右击之后选择选块结尾），这样就完成了 16K 内容的选择。接着在选中的部分中右击，选择编辑 --> 复制选块 --> 进入新文件，然后选择在电脑中要保存的文件名和路径，一个 GBA 的 BIOS 文件就算保存下来了。

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	ASCII
00003FB0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	....
00003FC0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	....
00003FD0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	....
00003FE0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	....
00003FF0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	....
00004000	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	
00004010	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	
00004020	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	
00004030	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	

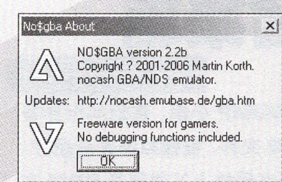
选块开始 Alt+1
选块结尾 Alt+2
编辑(E)

用模拟器 VBA 调用一下看是不是能用，或者与网络上存在的 BIOS 文件对比一下 CRC 值，如果没有什么问题的话，那么恭喜你 DUMP 成功了。

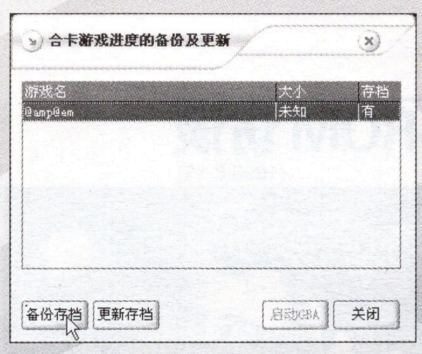


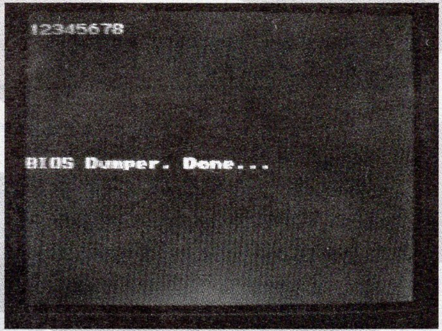
至于 NDS 的 BIOS，相对来说会比较复杂一些。目前可以确认的是 NDS 采用了两个 BIOS：ARM7 和 ARM9，前者位于起始点，不能从外部读取，是 NDS 主机加密的主要部分，

后者位于 ARM7 之后，没有加密作用，目前的大部分烧录卡现在都是采用绕过前者检测的方式直接由后者读取运行游戏的。



今年年初，负责开发 NO$ 模拟器计划的 Martin 这个牛人，悄悄地在他的 GBA 模拟器 NO$GBA 中加入了 NDS BIOS 的支持，并且号称植入了初级的 NDS 3D 模拟，而且以 NDS“无需 PASS”为目标在努力。我们完全不必理会这么多，我们只需要这个模拟器来验证 NDS BIOS 的可用性就够了。





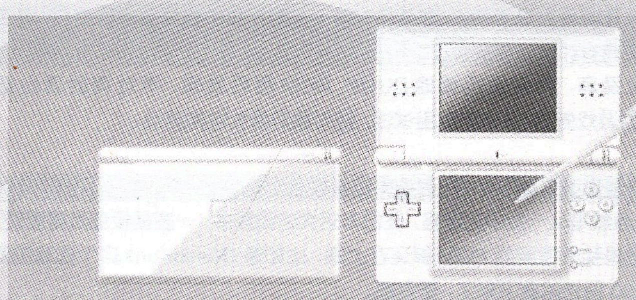
DUMP NDS 的 BIOS，我们需要用到 FLUBBA 做的一个 GBA 烧录程序，将其烧录到 GBA 烧录卡中，这部分过程和上面的 GBA BIOS 的 DUMP 是一致的。然后在 NDS 主机上运行该程序，下方触摸屏幕会出现以下的字样，这便是 BIOS DUMP 下来的标志了。

12345678

Bios Dumper. Done...

接下来的过程也和 GBA BIOS 的导出类似，只不过 NDS 有两个 BIOS，我们需要分别导出来。现将卡带中的电池记忆备份下来，然后用 16 进制编辑软件打开该文件，将地址 0x0000 到 0x3FFF 的部分导出来，存为 NDS 的 ARM7 BIOS 文件 BIOSNDS7.ROM；地址 0x4000 到 0x4FFF 的部分导出来，存为 NDS 的 ARM9 BIOS 文件 BIOSNDS9.ROM。

最后将两个 BIOS 经模拟器运行调用没问题后，就表示 DUMP 成功了。学会了自己 DUMP BIOS，等以后 NDS 模拟器成熟了，便不用到处去找 BIOS 下载了。





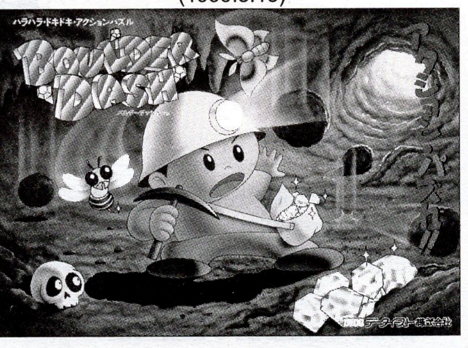
走进DUMPER的世界 DUMPER访谈合集篇

文/MAXMAN
责编/MAXMAN

本期给大家介绍的，是几个曾经在风口浪尖独领风骚的DUMP小组，他们从世界各地收集游戏基板，将其DUMP下来保存为模拟器可用的ROM文件，被模拟器支持运行。通过了解DUMPER的日常习惯和爱好，也能了解到我们每天在网络上下载那些ROM文件是怎么出现的。

日本DUMP组织 J-ROM访谈

(1999.8.15)



J-ROM是一个著名的DUMP小组Arcade ROMs from Japan的核心DUMP兼负责人，这份访谈是在99年底完成的，非常有趣的一篇访谈。如果你是一个街机模拟器爱好者，你就不会对J-ROM感到陌生，他是DUMPER之中少数比较喜欢听取和解答别人意见和问题的，相信看完这篇访谈你就能感觉到这点，不过由于他们的母语不是英语，所以访谈中会出现某些生涩的字句，但相信我已经尽量地将其翻译得易于理解了:)。

Q：有不少人问过这样的问题：怎样才能DUMP一块基板，你能简单的说一下吗？

A：OK，DUMP其实很简单，你需要按照以下步骤来做：从游戏基板上面取下EPROM芯片；用特殊的设备如EPROM读取器读出其中的数据；把读出来的数据保存下来、EPROM装回基板；最后编写发布信息。很简单吧，如果你需要一个EPROM读取装置，可以来这个网站看看：http://www.needhams.com/。

Q：几乎所有日版的街机ROM，都是最先被RAINE这个模拟器支持运行，是否你们与RAINE小组之间有什么秘密的协议？

A：嗯，完全没有，我只是机械地DUMP ROM然后发布。不过有时我会把一些TAITO/JALECO的游戏先给RAINE小组试试，因为他们擅长这类游戏。

Q：你们从哪里得到那些DUMP用的街机基板呢？

A：很简单，当然是从一些中古店咯，在日本这类店铺很多，一些基板还卖得很便宜。虽然它们很破旧，但是我所需要的ROM都还在上面，比如像《KunioKun》这个游戏的海盗版基板，我只花了100日元就拿下来了，便宜吧。

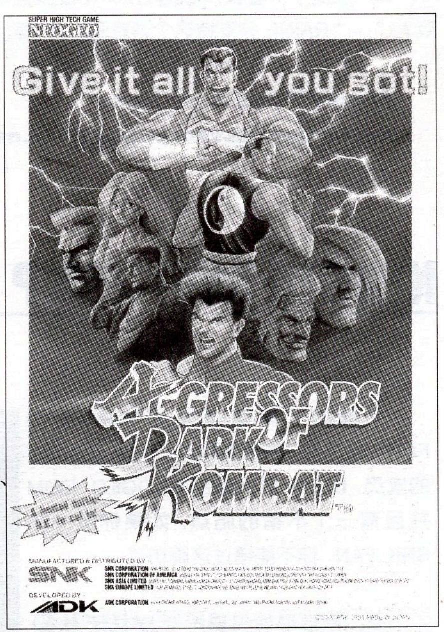


Q：你认为 RAINE 会支持《Cisco Heat》这类游戏吗？

A：很抱歉我不能回答这个问题，我只负责 DUMP，这类问题只有模拟器开发小组能解答 :)。

Q：能说说你们擅长 DUMP 哪类 ROM 吗？

A：那些使用了 PLCC 或者 QFP 的主板是比较麻烦的，比如 CPS1 的《失落的世界》（注：国内曾经译作《空中魂斗罗》）。而有一些 ROM 被直接焊接在了主板上，将它们取下来将要花费不少的时间。



Q：能说说你喜欢哪些游戏或者开发者吗？

A：嗯，很多我都喜欢，不过硬要说最喜欢的话，Nichibutsu 和 Data East 是我最喜欢的。Nichibutsu 的《UFO Robo Dangar》、《Ninja Emaki》以及 Data East 的《Chelnov》、《Wonder Planet》都是我喜欢的类型。因为我的爱好很怪异，我喜欢游戏的标题画面采用那种一点一点射击状效果，而不是像《街头霸王》、《铁拳》那种整块的，很奇怪吧 :)。

Q：你有 SEGA 的游戏基板吗？

A：有不少呢，特别是方块类型的，我有一些比如《魔法气泡》这类基板，不过遗憾的是一直没有找到《Out Run》的基板。

Q：不知道你们有没有可能 DUMP 弹珠机的 ROM？

A：如果我能够拿到相应的基板，相信是没问题的，可惜的是在日本这类东西不流行，我很喜欢 Data East 的《时间机器》这个弹珠游戏。

Q：有什么赛车游戏最近会被 DUMP 吗？

A：我现在手里正好有一块 TAITO 的《WGP》，很快这个游戏就会被 DUMP 了。

Q：Arcade ROMs Japan 这个小组和它们的成员都是在什么地方呢？

A：我居住在日本，小组的大部分成员，包括 ROM 的发布者基本都在日本，有很多游戏是只在日本本地发售的，我们希望将它们全部都 DUMP 下来。

Q：最后一个问题，你怎么看待开放源代码的模拟器？

A：开放源代码对于模拟器来说是非常不错的，不过无论模拟器是否开放源代码我都很喜欢。我 DUMP ROM 也是一样，无论这个游戏被 DUMP 下来是否会被模拟，我都会去 DUMP。DUMP ROM，还可以帮助那些基板的持有者，为他们提供修复基板的相关技术支持。

Q：感谢您抽出宝贵的时间来接受采访，请继续你们伟大的工作，最后有什么话要对大家说吗？

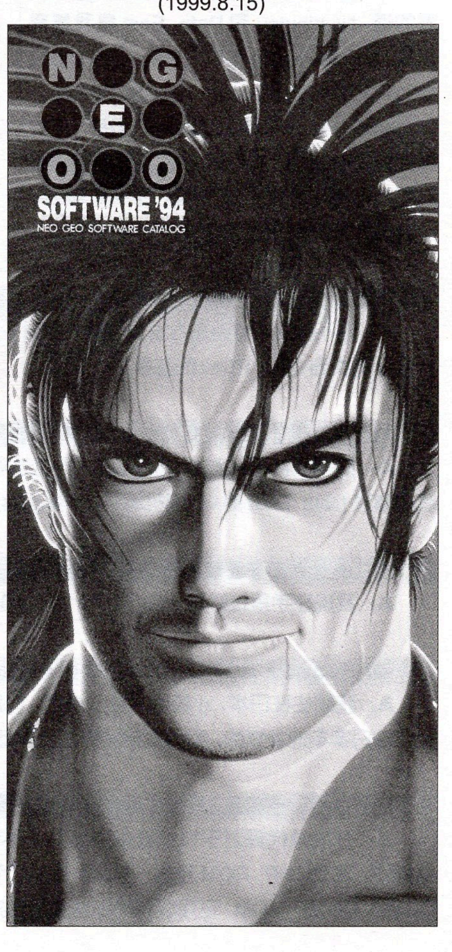
A：我是个不擅长作总结的人，不过我经常会收到一些信件“什么模拟器支持这些游戏？”、“RAINE 会支持这个游戏吗？”等，但很抱歉，我是无法回答这些问题的。

Arcade ROMs from Japan
http://start.at/j-rom j-rom@pmail.net

NEOGEO ROM DUMP 组织 RS 访谈

(1999.8.15)

下面的一篇访谈是对 MGandhi 和 FURY 进行的，他是著名的 DUMP 组织 RS 的成员，DUMP 了大量的 NEOGEO ROM 并且有一个不错的站点，如果你是一个 SNK FAN，你不能错过这篇访谈。



Q：能说说你们最近会 DUMP 什么游戏吗？

A：确切的说我不知道，可能是《KOF99》的 REDUMP，也可能是一个不知名的游戏，或者是一个非常稀有的 NEOGEO 游戏，总之我是个不会轻易泄露秘密的人，我希望大家和我一起获得惊喜。

Q：你们一般从哪里拿到基板？

A：网上获得基板的渠道很多，如果你试试在“http://tuning.com/”这个网站仔细寻找你就会发现并不是一件难事。我有很多这方面的朋友，他们经常给我提供基板，因此我也有很多机会可以进行某一个游戏的反复 REDUMP。

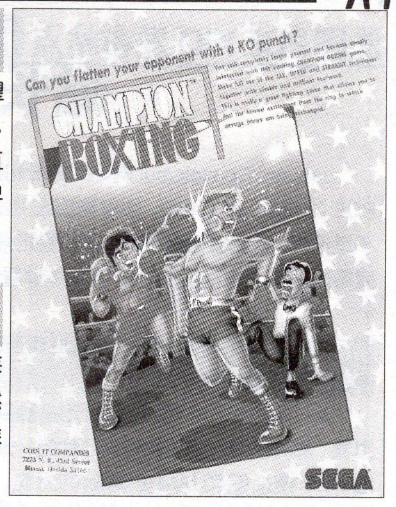
Q：你最喜欢玩哪个 NEOGEO 游戏，能说说理由吗？

A：我最喜欢的游戏是《魔法领主》，因为我是一个横版过关类游戏中毒患者。



Q：你对现在的 NGPC 游戏 ROM 怎么看，期待一个不错的 NGPC 模拟器出现吗？

A：嗯，这类主机和游戏都很便宜，不过还是希望大家支持 SNK 的主机，去买正版卡带和游戏机吧。NGPC 的模拟器完善是迟早的事情，但是我会一直支持它们，包括正版和模拟。请相信，NGPC 迟早会被完美模拟。



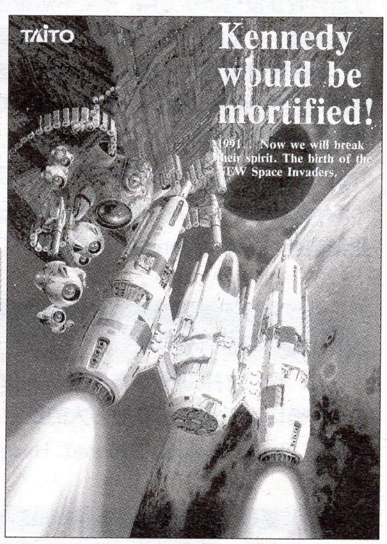
Q：你对现在的模拟器开放源代码有什么看法吗？

A：伟大的想法，我有很多会编译的朋友，他们每天都要花上几小时去查看代码并从中学习，我虽然在这方面不是很强，但是我会在今后有时间的时候努力去学习，现在我实在是太忙了。



Q：据说一些散布 ROM 下载的站点曾经受到过威胁，你对此有什么看法？

A：我认为这不会动摇我的立场，虽然我并不知道这些“内部的情况”。我认为如果一个站点打算发布这些 ROM 的下载，他们就必须尽自己的所能来维护它，于是我便允许他们加上我的连接。



Q：你怎么看待 NEOGEO 模拟器，比如 MAME 和 NEORAGEX？

A：在内心深处我是一个 MAME 的忠实拥护者，后来当 NEOGEO 游戏开始火爆，我便喜欢上了 NEORAGEX。希望在我将《KOF99》完全 REDUMP 之后，NEORAGEX 能够很好地支持和模拟它，如果不是这样，我的一些朋友会去编译和修改一个特殊版本的 MAME。天，我并没有将所有的精力都用在 REDUMP 上面吧。

Q：由于 DUMP 这项工作你是否已经遇到了一些内部的麻烦？

A：唯一的内部麻烦就是，我的操作系统所在 FTP，也就是我的老主页“NeoGeo Country”所在的服务器，经常会出这样那样的问题。这会花费我大量的时间，除此之外我基本没有遇到什么别的问题。

Q：你们是不是只 DUMP NEOGEO 的游戏？

A：完全不是，如果谁愿意寄我一些非 NEOGEO 的基板，我将很乐意去 DUMP 并发布他们的 ROM，只是近期我还会继续弄 NEOGEO 的东西罢了。

法国PCE ISO发布站点Consolemul站长Jaguar访谈

(2000.1.15)

Jaguar，Consolemul网站的站长和开创者，这是一个著名的法国站点，主要负责发布PCE的ISO。有了ISO，你就能够在PC上用模拟器玩PCE的游戏了。Jaguar的英文并不是很好，但回答得都很快，我们看这篇访谈却并不困难，也许是这个原因使得一些句子变得通俗吧。在这篇访谈中，我们能够看到一个ISO发布站的可贵之处。

Q：第一个问题，你是什么时候开始接触模拟器这个东西的？

A：大约在三年前吧，我开始接触到模拟器。那时我的一个朋友带来了他的一张包含NES模拟器和MAME游戏的光盘，不过当时我还没有条件上网，完全不知道这方面的消息。一年前，我终于有机会接触到网络，很快我便建立了“Consolemul”这个网站，起初我的构想是做一个电子游戏网站，但是那时候类似的站点已经非常多了，而介绍模拟器的站点却没有什么，于是我把“Consolemul”改为了模拟器新闻的日常更新站点，“Consolemul”便这样诞生了。



Q：是什么原因促使你DUMP PCE的游戏呢？

A：哦，我并没有参与到DUMP的过程中，确切的说那并不需要多大的技术。我的网站的一些访问者捐献了不少的ISO，我需要谢谢Elrond、Aerois、Zeograd、Hecq David这些慷慨的捐献者。

Q：能够向大家解释一下DUMP PCE ISO的一些细节吗？

A：实际上很简单的，Zeograd做了一个专门的软件来完成这个过程，那个软件就叫做DUMPCD。通过软件能够自动将光盘中的数据轨道导出并重建一个ISO镜像文件，我的网站上有这个软件的下载。软件的使用必须在DOS命令行的环境中使用，在DOS下输入“DumpCD D: C”（这里假设D盘是光驱的盘符）就能开始DUMP了。如果使用“DumpCD D: Q”这样的命令参数还能导出ISQ格式的压缩ISO镜像。

Q：你是否已经DUMP了自己最喜欢的PCE游戏？如果是，那是什么游戏？如果不是，又是为什么？

A：我并没有PCE游戏，因此我喜欢收集ISO格式的PCE镜像文件。



Q：你的站上已经有30多个PCE游戏下载了，这是现在网络上最多ISO下载的站点吗？

A：至少我认为是 :)，很多人责备我说这些游戏不是完全DUMP的CD版本，说音乐部分被压缩了。我已经放上了《恶魔城》的完整CD版本，其他的游戏还在陆续添加中。

Q：在你看来，哪个PCE模拟器是最好的？

A：很明显HUGO是最好的，这是当前唯一一个能够读取ISO文件的PCE模拟器，此外最直接的一个原因就是，它是一个法语版的模拟器 :)。

Q：目前你最期待PCE模拟器中加入什么要素？

A：实际上最好的PCE模拟器应该是带有ISO文件支持的Magic Enfine。

Q：你是否曾经收到过一些要求你停止相关工作的警告信，比如来自NINTENDO的ROM站点警告书之类？

A：没有，因为我这里没有GB和N64 ROM，如果我收到了NINTENDO官方或者其他的开发者的来信，我会毫不犹豫地把站上的ROM去掉的。

Q：最后请对你的支持者说一些话

A：我不怎么会说话，留下我的联系方式吧：

网址：

http://consolemul.free.fr/ 或者 **http://www.multimania.com/consolemul/**

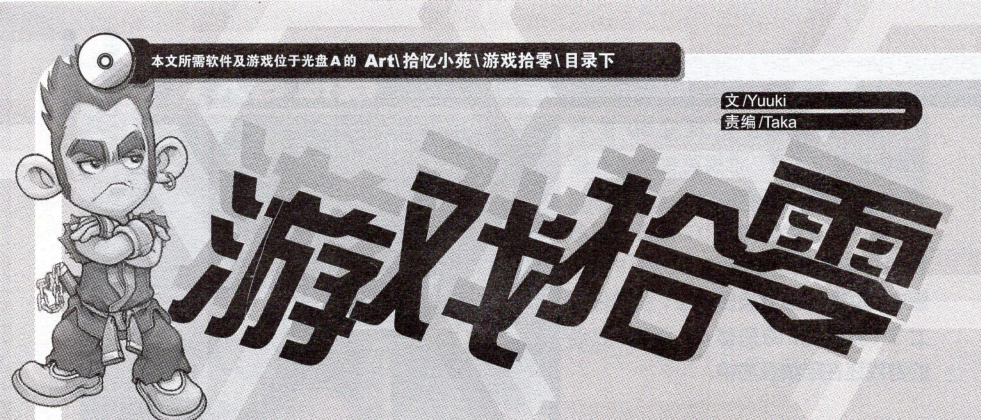
邮件：

consolemul@free.fr





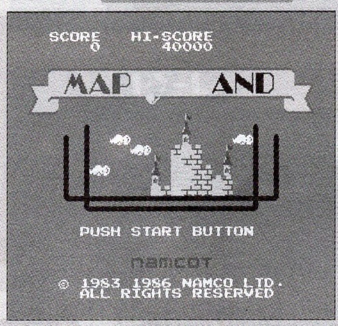
文/Yuuki
责编/Taka



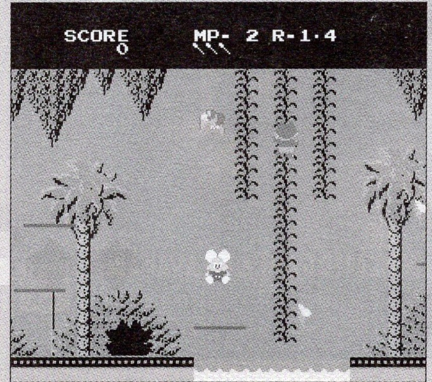
快乐猫世界 (MAPPY LAND)

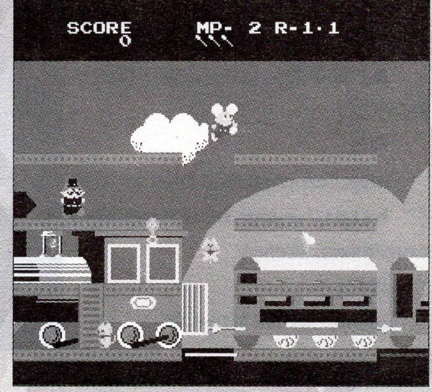
推出时间：1986
厂商：NAMCO
机种：FC
游戏类型：ACT

《快乐猫》(MAPPY，又名《猫捉老鼠》等）这个游戏大家绝对都很熟悉了，简简单单的动作和背景设定却能让人其乐无穷，这也算是很多FC早期经典小品游戏的共同特点了，但凡由FC时代走过来的人，几乎都迷恋过《马戏团》、《铁板阵》吧。不过这个《快乐猫世界》却是比较少见的。



游戏除了继续沿用了前作著名的皮筋弹跳这一基本规则外，在其他各方面都有了全新的加强。在前作，我们玩来玩去都只能在几个造型类似的房间内偷着样式单一的几件道具，而在本作中，引进了较为丰富的剧情概念，我们的小老鼠将在车站、西部小镇以及世界各地有着代表性风格的地点与小猫们展开追逐游戏。只要将关卡内所有的过关道具搜集齐，便可开启大门通往下一个地点。在前作，我们只能利用皮筋反复弹跳和声波门与小猫周旋，而在一些较为宽敞的地方就显得相当危险。为了将游戏做得更具对抗性，NAMCO特别加入了很多新鲜的机关和道具以助小老鼠摆脱群猫的围追堵截，比如拉环、摇杆、大炮等。





当然，就算再说得天花乱坠，这个游戏仍只是一个小品，不过它更显生动及华丽而已。

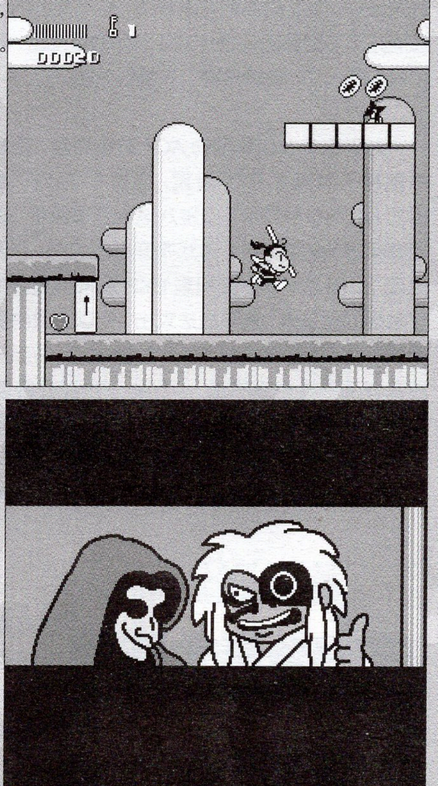
快杰洋枪3

(KAITETSU YANCHAMARU 3)

推出时间：1993
厂商：IREM
机种：FC
游戏类型：ACT



作为93年问世的FC游戏，《快杰洋枪3》的画面俨然可与一些MD、SFC早期游戏看齐。本作延续了系列作品的Q版风格特点，人物设定更大更显眼，背景也更为简洁明快。整个游戏让人玩起来倍感轻松有趣。



故事的主题为传统的“英雄救美”。束着潇洒小辫，身着类似忍者装束的主角洋枪丸将只身前往歌舞伎魔王领地救出心爱女友。在冒险途中，洋枪丸需要解决的核心问题就是找寻散落在各处的钥匙，用这些钥匙可以开启通过关卡的各个门，当然，有些门里还有道具可取得。至于游戏中操作技巧性较强的地方，应该算是跳跃了，某些高台需要洋枪丸利用手中的棍子反撑跳跃方可抵达，具体操作是跳跃贴至一面墙后，立刻按下攻击键。这个技巧不仅平时比较重要，在BOSS战里更是如此，这种高壁翻滚往往可以躲避对方很多大范围的攻击。要说该游戏的BOSS战，不可力敌，只能智取。每个BOSS乍看之下都显得很灵活生猛，其实他们的攻击套路基本都是固定的，也比较容易躲避，观察一下，摸清了其行动方式，然后稍微耐心地磨点时间便不难战胜。

虽然与《王子外传》、《柯纳米世界2》等相比，《快杰洋枪3》在整体上要稍逊一筹，但这丝毫不影响其成为FC上Q版ACT经典。

女神诞生

(DAHNA MEGAMI TANJOU)

推出时间：1991

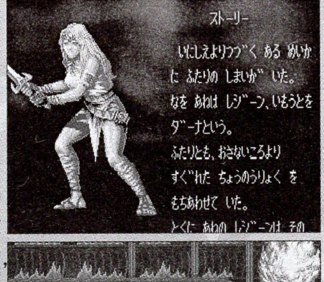
厂商：IGS

机种：MD

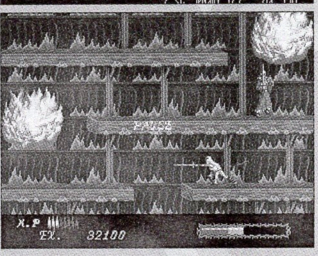
游戏类型：ACT



很久以前，有一对出身名门望族的姐妹，她们天生拥有着不可思议的超能力，被视为村落未来的守护女神。不过在邪恶宗教眼中，她们已然是心腹大患，因此他们的魔爪在不知不觉中伸了过来……在妹妹唐娜 7 岁那年，邪恶宗教对这个家族下了毒手，双亲遇害，姐姐蕾辛则被带走。年幼的唐娜躲在一个角落，侥幸逃过一劫。为了向邪恶宗教复仇，唐娜此后的十年时间都悄悄地在魔法师马修处学习魔法。然而这个消息最后还是传到了邪恶宗教那里，马修所在村落也惨遭洗劫。当唐娜回到村落看到眼前的一切，便毅然踏上了复仇之路。



对于这个 MD 早期的 ACT 游戏而言，最大的特点恐怕就在于其有了 EXP 设定，通过 EXP 的不断积累，唐娜的 HP 可以取得提升。游戏属纯欧美风格，除了写实的画面和古典的音乐外，游戏难度也是如此。在颇高的游戏难度下，多杀敌，尽量积累 EXP 是相当重要的。唐娜除了常规的剑技外，还有魔法攻击，使用次数由魔法槽决定，不断杀敌、取得道具都可以增加魔法槽。游戏的难度虽高，所幸其操作性还算不错，否则被一群魔怪围殴却无力逃生的感觉一定能让人晕厥。另外在游戏中，唐娜还有许多坐骑，比如大型魔兽、战马等。现在还在郁闷，为何游戏初始那只强大的魔兽被对方邪恶魔法师一击就归西了……



魔法台风大冒险

(MAGICAL TALULUTO ADVENTURE)

推出时间：1992

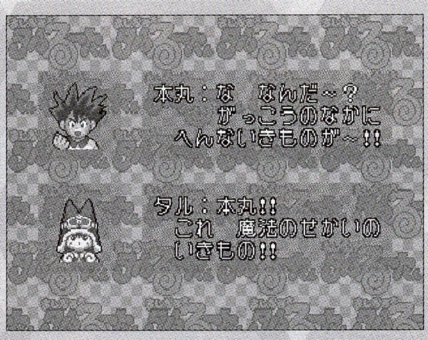
厂商：SEGA

机种：MD

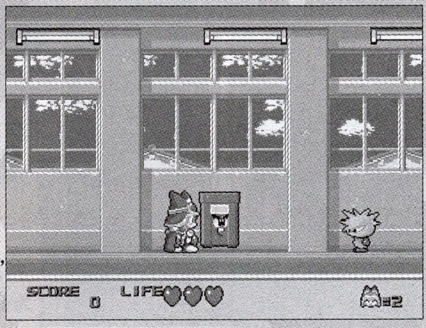
游戏类型：ACT

《魔法台风》是集英社历史上的一部经典之作，描述的是一段融合着友情的魔力大冒险。作者江川达也在创作这一作品时，曾提出了要与《机器猫》（多拉 A 梦）一较高下的口号。他认为在《机器猫》里，大雄每次拿到那些道具都只会闯出些祸，从始至终自己都沉溺在依赖中，没有学习和成长。因此在《魔法台风》里，主角本丸被设定为与大雄完全不同类型的人，他善于使用各种道具来训练自己，每次都有提高和成长，到整个故事





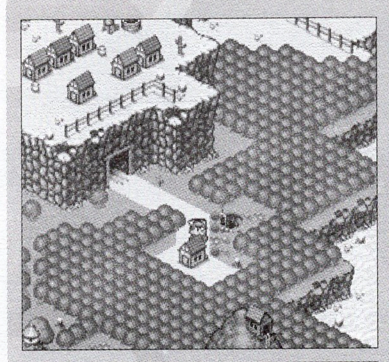
的末尾，当魔法小子塔鲁多消失时，自己已经有了独当一面的能力。不过对我们而言，最重要的是了解到两者描述的那种友情支持，这才是故事的核心。

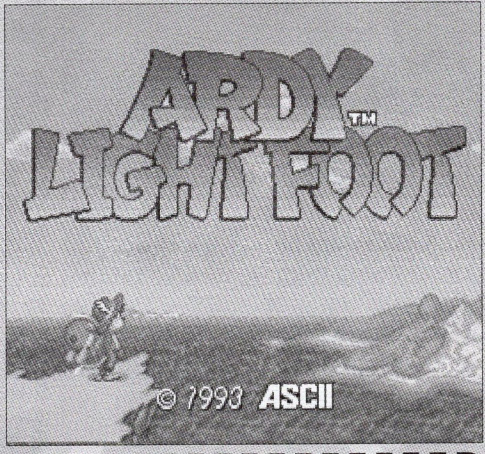


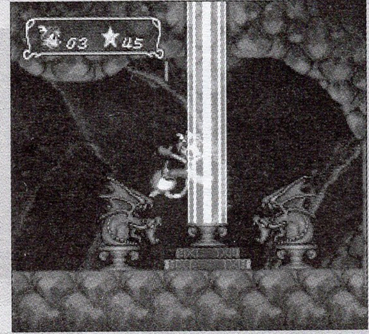
回到游戏中，这一动漫改编作品有着相当清晰漂亮的画面和动听的音乐，而无论敌我角色都完全忠实于原作，可爱满点。在游戏中，玩家将控制魔法小子塔鲁多进行冒险，最基本的攻击方式就是其手中那支魔法笔，另外，塔鲁多的魔法披风还可以支持一段飞行时间。道具方面，有着章鱼丸（HP 小回复）、威力果酱（HP 大回复）、魔力源（增加魔法使用次数）等，这些也都是来自于原作中。不过作为一款 ACT 游戏，其节奏还是稍显缓慢，更适合低年龄层的玩家。对于 SEGA 这个 ACT 游戏制作大家而言，我们印象中的代表风格应当是风驰电掣的 SONIC，因此这种走纯可爱路线的游戏多少显得有些另类。对于热衷于挑战技术难度的玩家而言，该游戏估计只是小菜一碟，不过偶尔放松神经，玩玩这类轻松的游戏也是必要的吧。



阿迪是一只小麋鼠（不知道是否有这种东东存在，但实在不知道如何形容 -_-b），某天，他和伙伴派克在一个奇怪的地洞里偶然拾到一块石板，上面记载着一段奇怪的故事，讲述的是，遥远的过去，一股奇怪的强大力量曾创造了一道彩虹，由此也引发了很多不祥的事件。最后，这一力量分散成了七个部分，散落在世界各地，有一部分在某个大陆上，有一部分在一个黑暗寒冷的深水区域，有一部分在一个被遗忘的废墟镇落……（这不就是《龙珠》嘛）当它们再次聚集在一起的时候，世界将会发生大的事件……还没等阿迪把这个故事了解完，一声巨大的爆炸声从外面传来，我们的冒险就此正式开始了。







相关秘技

游戏画面颜色改变

当你在游戏中死掉一条命的时候，一直按住“L+A”，这样待下条命继续游戏时，画面就会变为黄白色。如果按住“L+B”则是黑白色。

使用小阿迪

在游戏开始画面，光标选中 GAME START 时，同时按住“上+X”，然后按 START，这样就能使用缩小版的阿迪进行游戏。

游戏中，阿迪的宠物伙伴派克可是相当重要的，它除了可以用来攻击外，还可以抵阿迪半条命，当阿迪一次受创后，派克就会消失，不过在关卡内的宝箱内可取得重新召回派克的道具。在派克不在身边时，阿迪只能靠尾巴来进行攻击，即按 B 跳起的同时再按下 B，便可垂直攻击敌人，这个类似弹簧的技巧还可以让阿迪跳得更高，在整个游戏中运用得非常广泛。至于该游戏的名称，“光脚”一词，仍费解中……

兵蜂 彩虹铃冒险
(TWIN BEE RAINBOW BELL ADVENTURES)

推出时间：1993

厂商：KONAMI

机种：SFC

游戏类型：ACT

这是一个颇有《SONIC》FEEL 的游戏，除了速度感稍逊之外，玩过《兵蜂 彩虹铃冒险》的朋友应该都有同感吧。被放大后的兵蜂们有点像《龙珠》里皮拉夫乘坐的组合机器人之一，不过灵活性可不是皮拉夫君可比的。TWINBEE、WINBEE、GWINBEE，在游戏开始，将有三个色彩、技巧各异的兵蜂由大家选择，不过通过秘技，我们是可以在游戏中随时切换它们使用的。游戏中的兵蜂们除了攻击可以蓄力外，跳跃也可以蓄力，通过不同的技巧搭配，对于破关有着相当大的帮助。“《兵蜂》系列”让大家印象最深的莫过于那些可以不断击打而变色的铃铛了，不同色彩的铃铛可以提升兵蜂各种能力，加速、保护圈、小兵蜂等等，在本作中同样如此。

游戏中的版图都是循环的，而过关的大门就隐藏在其中，在游戏中按下 START 键便可通过地图查看自己所处位置以及各种宝物所在位置，而标注有"G"的地点就是过关的大门，有些关卡有着不只一个过关大门，它们将通往不同的分支路线。当你把所有小关卡都完成后，便会进入 BOSS 战。

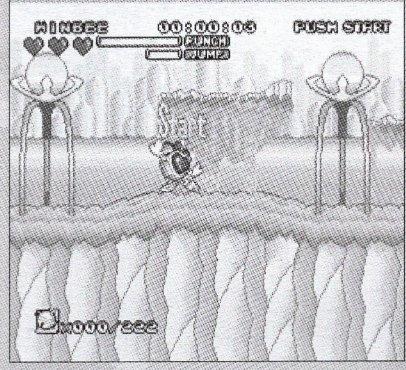
相关秘技

能量补充

在游戏中暂停，然后顺序输入"上、上、下、下、L、R、L、R、B、A"，听到一声响，便可确认成功，此时兵蜂除了血格将得到补充外，还会取得其他能力。

角色变换

在游戏中暂停，然后顺序输入 KONAMI 招牌秘技"上、上、下、下、左、右、左、右、B A"，听到一声响，确认成功，再进入游戏后便可发现角色发生了变换。





这么些年来，KONAMI 的游戏偶像也是不断推陈出新，现在大家可以迷恋 SNAKE 大叔们，但也不要忘了这些可爱的兵蜂哦。



星战奇兵 地球消失

(STAR SOLDIER VANISHING EARTH)

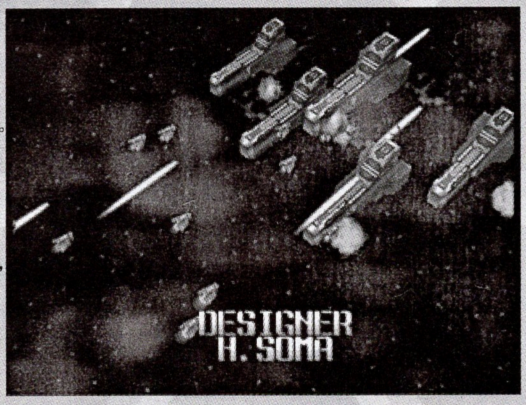
推出时间：1998

厂商：HUDSON

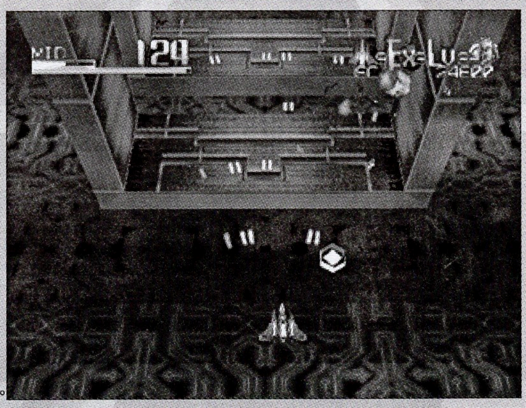
机种：N64

游戏类型：STG





相当精彩的3D射击游戏啊，一直没察觉这个游戏的存在真是鄙人的无知和不幸^_^。HUDSON竟然还会这么一手，真有点出人意料。N64上游戏相当大部分都是以全即时演算为主，虽说其机能在次时代里是最强的，但在那个阶段，效果只能说能令人惊奇（不是惊喜），在很多射击游戏中，爆炸效果只由数目羞涩的多边形组成，看到满屏幕方方棱棱的立方体，那种感觉真难以言爽。而在《星战奇兵》这一有着十足金属感的科幻星战风格射击游戏里，那种感觉基本不存在。



游戏每一关开头的黑底白字标题，让人想起暴强的射击经典《苍穹红莲队》，风格虽然简单，但酷劲十足。进入游戏后，你或许又会有一种3D版《帝国战机》的感觉。平行视角与大转角的使用，让游戏有了更强的纵深感和空间感，这也是科幻风格所不可以或缺的要素之一。另外，每个BOSS登场也都有着特写镜头，连性能特征也一应俱全哦。

相关秘技

新选项开启

以REGULAR难度完成一次游戏之后，便可自动开启关卡选择和敌方角色浏览等选项，而以BEGINNER难度完成一次游戏，则可以变换游戏背景。

隐藏关卡

游戏中存在一些隐藏关卡（或者说是分支路线），需要达成一定条件方可进入。

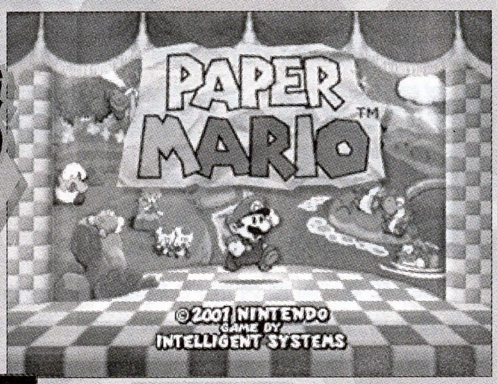
MISSION1：在某个地点，有四个蓝色的塔状物包围着一个红色的塔状物，先将四个蓝色的塔状物击毁，再将红色的塔状物击毁，便可进入分支路线，面对一个新BOSS。

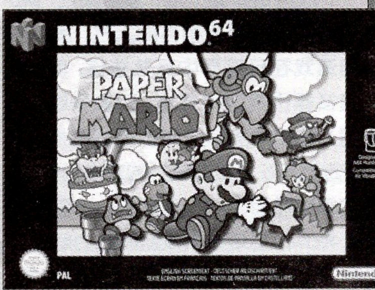
MISSION3：在游戏开始后不久，会出现六加绿色战机与一架战机的攻击编队，只要将其中红色那架击毁，而不损伤任何一架绿色的，便可走另一分支路线。

MISSION4：在某个地点，会出现红和绿各四架战机。一直等到红色战机飞过三角状物体，待它们到画面上端快脱离战场时将它们击毁，便可进入分支路线。

超级马里奥 折纸版 (PAPER MARIO)

推出时间：2001
厂商：NINTENDO
机种：N64
游戏类型：RPG

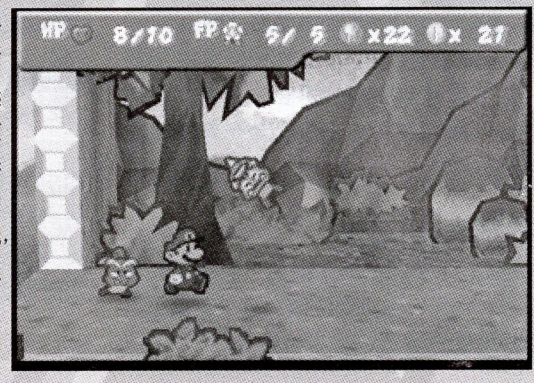




说到折纸这种东西，大家小时候的美工课都做过。从简单的单一物体到有层次感的复合式场景模型，这种材料简单制作方便的东东，却着实有着一种特殊的魅力。制作出各种人物、动物以及景物形象后，拍摄时将它们的动作分解为若干循序渐进的不同姿态，通过逐格拍摄的方法摄制，这就是折纸电影。当然，这也是一种“古董”级的电影了。《超级马里奥 折纸版》就是这种风格的 RPG 游戏，薄薄一片的人物，对话时脸总是朝着一个方向，转身时忽悠忽悠的，从高空落下时就像纸片在飘，真有点怀疑，身躯这么“柔弱”的马里奥，怎么还能像往常一样顶得动那些悬在半空的硬梆梆砖块。



不可否认，这又是 NINTENDO 的一佳作，之前 GBA《马里奥与路易 RPG》曾红极一时，那么你又怎么能错过本作这一“前奏曲”呢。丰富的道具，简单而又不乏创意的谜题机关，永远英雄救美的主题。鄙人近些天也在努力攻略中，看到这些儿时在电影里似曾相识的东东，真让人感动十足。有兴趣的朋友，大家共勉吧，用马里奥那永恒的大脚去创造又一个完美的童话。



文/433B
责编/Taka

家用游戏机模拟器系谱
MEGA DIRVE(GENESIS) SEGA CD SEGA 32X 篇

1988年底，当国内的FC风潮尚处于蓄势待发的潜伏期时，SEGA这个志存高远的游戏业巨子就推出了世界上第一部16位家用游戏主机，日版名为MEGA DRIVE（兆位驱动器），美版名为GENESIS（创世纪），从主机的名称便可看出SEGA当时对这部机器性能充满着骄傲与自信。确实，这部在随后被我们一直唤着小名“世嘉五代”的主机，让刚沉溺于FC那划时代的奇妙电子乐趣的我们更是拍案叫绝，国内许多铁杆世嘉饭也正是由此产生。四年之后，为了挖掘MD的潜力，SEGA推出了其CD外设，虽然游戏品质有了相当的提升，但昂贵的价格却让大多普通玩家望而却步。至于稍后的32X，则算是SEGA为了延续MD寿命而使出的“拖刀计”，只可惜效果欠佳。总体来说，MD系列主机在国内有着相当的人气，其上的各经典游戏在玩家群中耳熟能详，而MD系列模拟器也是百花齐放，百家争鸣。当你在网上偶尔看到某个老游戏的图片，难免会想起当年攻略该游戏时的艰辛和快乐，怀旧之心油然而生，迅速点击一个程序载入游戏ROM，这便是模拟器的魅力所在了。（说明：以下模拟器按英文字母顺序排名，括号内分别为“最终版本号/最终更新日期/使用平台”）

Ages
(v0.30a / 02.05.07 / Windows)

Ages是SEGA主机系列多功能模拟器，支持MD、CD以及32X。音效模拟出色是该模拟器最大的特点。

DGen
(v1.21 / 01.04.05 / Win9x、DOS)

配置要求相当宽容的模拟器，在P2-233下已经能运行得很好。支持.GYM格式文件，音效也不错。只是在兼容性上要略逊于Gens以及Kega等模拟器。

Generator
(v0.35 / 03.05.07 / DOS、Windows)

Generator功能较齐备，使用者很多，如今也已步入了PSPEmu行列。

Genesis Plus
(v1.2a / 03.06.22 / DOS、Windows)

Genesis Plus与SMS Plus同出自Chales MacDonald之手。这个已公开源代码的模拟器支持声音、手柄以及其他一些有意思的功能支持。令人感到奇怪的是，该模拟器Windows版的功能竟然没有DOS版强。

Gens
(v2.12b / 05.02.15 / DOS、Windows)

王者级别的Gens拥有着高兼容性和出色速度，除了这两项关键性能参数外，它还有着众多其他特点，包括语言菜单、网络互联等。另外别忘了，它同样支持SEGA CD以及32X模拟。

Gens Plus!

(v0.0.3.39 / 04.09.19 / Windows)

Rodrig Cadoso 在 Gens v2.12 基础上独自开发了这个 Gens Plus!。增加了对 Sega Master System 和 Game Gear 的模拟支持，并对原 Gens 继承来的一些性能进行了优化，Sega Fans 都不可错过这个优秀的模拟器。

Genecyst

(vx.xx / 98.08.19 / DOS)

古董级的 Genecyst 曾经是这一领域最出色的模拟器，而当时给人印象最深刻的莫过于它那无比出众的模拟速度。不过对于今天的模拟玩家而言，它只适用于收藏怀旧。

Genem

(v0.19 / 97.05.20 / Win9x、DOS)

Genem……仅仅是个过客……没错，只是个过客……

Generator32

(v0.15 / 00.05.23 / Windows)

Generator32 曾被寄予较大期望，毕竟在当时，它已经能够完美模拟相当部分的游戏，可惜由于种种原因而早早就停止了更新。

Genital

(v1.2 / 01.04.10 / DOS)

只要在奔腾级处理器下就能够成功运行很多游戏，不过它的生存时间也是相当短暂，停止开发时甚至还没有支持声音模拟。

Kega

(v0.04b / 03.06.22 / Windows)

由 DOS 平台模拟器 KGen98 完美转型到 Windows 平台，Kega 的表现格外出色，能运行于 Windows 95/98/ME/2000/XP 下，支持 Sega CD 模拟，不过需要 DirectX8 以上的支持。

Kega Fusion

(v3.2 / 05.03.01 / Windows)

Windows 下的 Sega 主机全能模拟器。与 Kega 一样，也出自 Steve Snake 之手。模拟准确度相当高，各项功能齐全。极具人气的模拟器之一。

KGen

(v0.4b / 98.06.08 / DOS)

KGen 是 KGen98 以及 Kega 的前辈，也就是模拟器后生们的垫脚石，大家稍稍崇敬一下即可，无需执着怀念使用。

Megasis

(v0.06a / 01.04.19 / Win9x)

Megasis 只能说是个不错的模拟器，因为它的模拟速度一直都未能达到期望的高度。而它的强项则在于能够模拟一些其他模拟器所不能正常模拟的游戏。

Megadrive

(v0.5 Version 2 / 94.01.07 / DOS)

看看其更新停止的日期，不由让人肃然起敬，那个时候绝大部分的玩家对模拟器这个词甚至对 PC 都还陌生着呢……当然，作为先行者的 Megadrive 无法在性能上显山露水（没有声音，贴图等各方面错误都比较多，运行“Sonic”就如“Slownic”一般）。



retroDrive

(Release 5 / 02.03.02 / Win9x)

retroDrive 似乎是最早支持 32X 模拟的模拟器，而且对机器性能要求也很宽松。

st0rm

(v1.0 Beta / 99.03.18 / DOS)

又一个古董级模拟器，不超过 50% 的兼容性，无音效，模拟速度缓慢……

Xega

(v0.10 / 02.01.09 / Windows)

Xega 需要 DirectX8.0 支持，也能较好支持 Sega CD 和 32X 模拟，虽然在一些游戏模拟上存在问题，但算得上一个中规中矩的模拟器。

SEGAEmu

(v0.52b / 03.11.17 / Windows)

Atani 推出的多功能 Sega 主机模拟器（Sg-1000、Sega Master System/Game Gear、Sega CD、SEGA Genesis），功能方面虽然与 Gens 这些相比有着一些差距，但其简洁的风格也赢得了很多新手玩家的青睐。

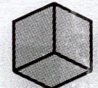
VGEN

(v0.21a / 01.06.02 / DOS)

全名 Virtual Genesis，PSG 和 YM2612 的模拟让其音效尤其出色，兼容性方面比 Gens 和 Kega 要稍差一些，少量的游戏模拟时会发生小问题。另外，VGEN 也是最早向 Sega CD 的模拟发起冲击的模拟器。

能录像的N64模拟器 MUPEN64

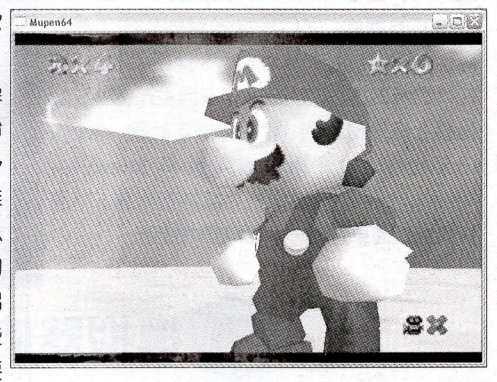
文/模拟地带创作室/月光疾风
责编/月光疾风



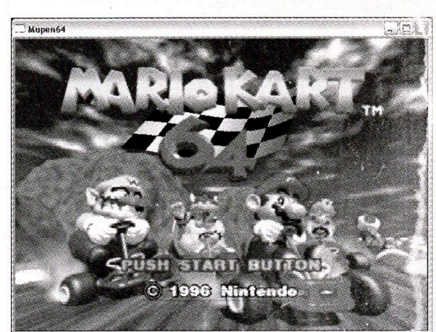
模拟器简介

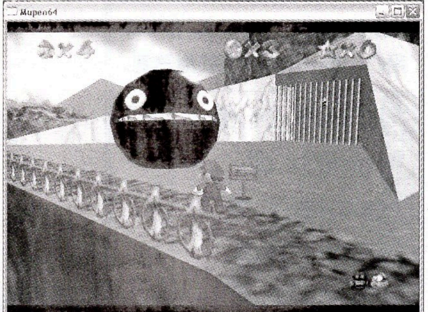


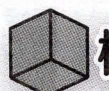
Mupen 64，是一个综合性能尚数不错的N64模拟器，在整个N64模拟器大类中，谈得上优秀的并没有多少款，Project 64的格外出色，让其它同类模拟器注定受到的关注要少很多。Mupen 64最早是在非WINDOWS操作系统上开发的，直到0.4版才开始向WINDOWS用户开放，而我们大多数人却是在去年5月份0.5版正式推出的时候才真正接触到这个N64模拟器。模拟器采用的是Project 64的构架，各方面中规中矩，虽然没有特别出色的地方，但是源代码的开发使得一些爱好者将其编译成了各种形态。今天要给大家介绍的，就是一个经过非官方编译，具备了录像功能的Mupen 64。



负责编译这个模拟器的，就是我们已经非常熟悉的nitsuja，他在Mupen 0.5的基础上，新增了模拟器用录像和AVI视频录像文件的录制功能。编译后的模拟器名称也变更为Mupen64-Rerecording，顾名思义就是一个带有录像功能的Mupen 64。之前杂志没有给大家介绍过这个模拟器，在这里就先给大家简单提一下。



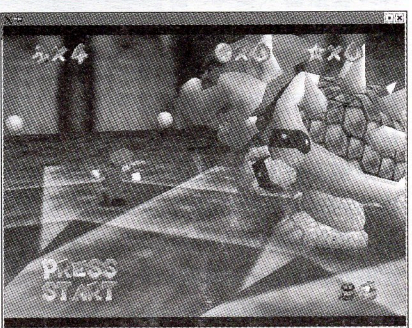




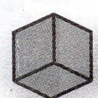
模拟器历史



Mupen 64 是一个为多平台设计的 N64 模拟器，不过由于作者自身的操作系统环境所限，最先发布的是非 WINDOWS 版本。第一个版本的发布是在 2001 年 12 月 10 日，虽说模拟器可以通过 SDL 轻易移植到其它操作系统平台，但是由于模拟器当时各方面的完成度并不是很令人满意，所以也就没多少人去关注，更不用说跨平台移植了。



在最近两年的改进中，模拟器慢慢有了成熟的用户图形界面，并开始支持了一些特定的第三方插件。之后模拟器对外公布了源代码，才直接促进了 WINDOWS 版本的发布。现在我们用到的，就是在去年 8 月发布的 0.5 版基础上修改得来的。短短的半年时间，nitsuja 已经推出了 8 个录像专用版本，Mupen64-Rerecording 的功能也更趋成熟和完善，下面就给大家简单介绍一下模拟器的使用。

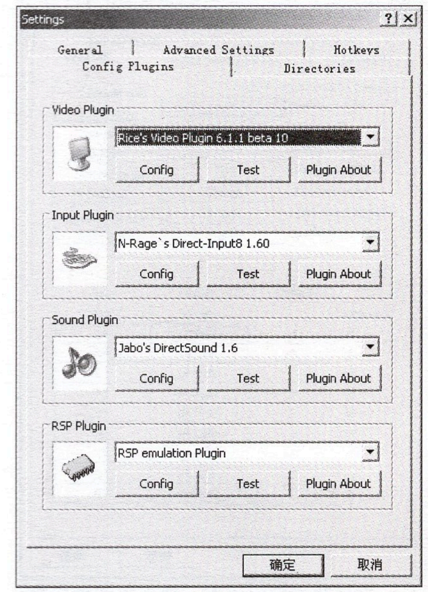


模拟器使用

模拟器是用 VC 编写的，所以，其根目录下有着不少的 dll 文件，用于支持程序的运行。除此之外模拟器根目录下还有 d3dx9_24.dll 和 glide3x.dll 这两个文件，前者是给微软的图形加速软件 DirectX 渲染支持用的，后者则是用于虚拟 VooDoo 系列显卡专用的 GLIDE 显示模式。当然，如果你是使用 VooDoo 系列显卡的话，使用模拟器之前就得把这个文件先删除或者移走。双击 mupen64-rerecording.exe 执行文件，我们就能看到模拟器的主界面窗口，接下来，接下来我们一步一步来设置模拟器吧。

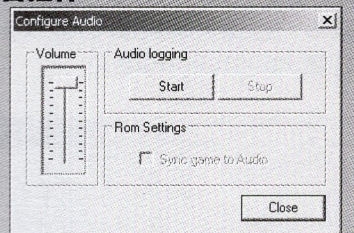


菜单设置



首先我们进入Options下面的Settings栏，当然也可以用Ctrl+S快捷键快速进入，这里就是模拟器的全局设置窗口了。第一个版块Config Plugins是设置模拟器的各种插件，它们分别是显示插件(Video Plugin)、输入插件(Input Plugin)、声音插件(Sound Plugin)、应答器插件(RSP Plugin)。

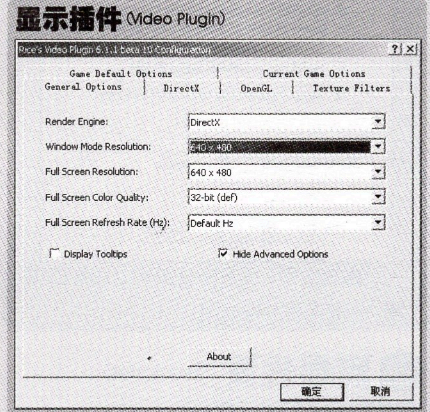
声音插件 (Sound Plugin)



这里只有一个Jabo声音插件可供选择，当然如果你喜欢无声也行。Jabo的声音插件只有一个音量调节，基本没什么好设置的。里面的录音功能和游戏同步，只有在调用并运行了游戏之后才能启用。

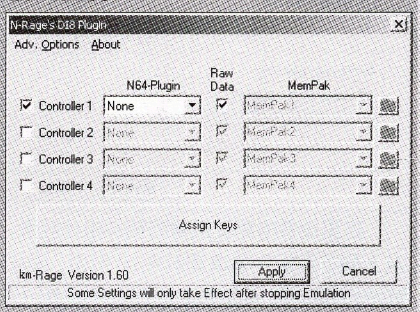
插件设置 (Config Plugins)

显示插件 (Video Plugin)



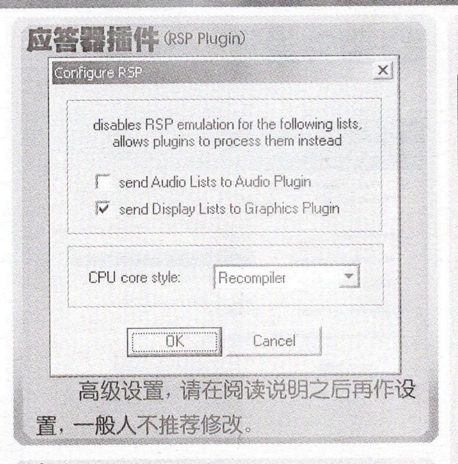
这里推荐使用的是Rice的显示插件，这个插件同时支持DirectX（需要8.1以上版本）以及OpenGL方式的图形加速，不过Mupen 64在OpenGL渲染方式下对某些显卡会出现兼容性的问题，所以还是推荐默认的DirectX图形加速方式，至于插件里面的设置基本不用修改。

输入插件 (Input Plugin)



输入插件的选择没有特别的讲究，个人比较喜欢N-Rage的，因为里面有快捷键位的设定。两种手柄插件都有非常直观的映射功能，只要你熟悉N64手柄的结构，应该能够很快设定好自己的输入形式。

应答器插件 (RSP Plugin)



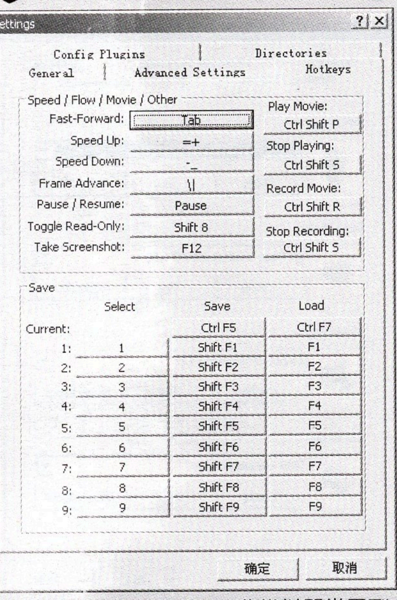
高级设置，请在阅读说明之后再作设置，一般人不推荐修改。

目录设置 (Directories)

Settings
General | Advanced Settings | Hotkeys
Config Plugins | Directories
ROMs Directories
Use directory recursion
Add
Remove
Remove All
Plugins Directory
$AppPath\Plugin
Choose
Saves Directory
$AppPath\Saves
Choose
Screenshots Directory
$AppPath\Screenshots
Choose
确定 取消

这里设置的是模拟器的各种相关目录，从上到下依次为模拟器的Rom目录、模拟器的插件目录、模拟器的存盘文件目录、以及模拟器的截图目录。一般来说都是默认存在于模拟器根目录下的指定子目录，无需修改。而如果你使用了多个N64模拟器，想共用一些模拟器目录的话，也可以手动更改某些目录的位置，不过手动更改过插件目录的话，会导致一些游戏在运行的时候出现问题。

快捷键设置 (Hotkeys)



这里我们可以设置一些模拟器常用到的功能快捷键，通过按下这些键盘上的键，能够快速实现某些功能。而这个经过修改加入了录像功能的Mupen64-Rerecording，在快捷键方面也加入了不少与录像有关的功能键。这些快捷键有些是用于游戏运行途中执行的，有些则是模拟器菜单中的命令，通过这些键快速执行的。快捷键的设置当中，我们可以看到又可以分为两类，上面一类是模拟器运行所要用到的设置类，而下面一类则是模拟器存盘专用的快捷键。以下是这些快捷键的具体含义。

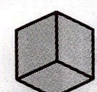
Speed/Slow/Movie/Other	
Fast-Forward	游戏快速前进
Speed Up	游戏整体速度加快
Speed Down	游戏整体速度减慢
Frame Advance	进入逐帧前进的运行模式
Pause / Resume	暂停/取消暂停
Toggle Read-Only	只读执行
Taks Screenshot	游戏中途截图

Save	
Play Movie	开始播放模拟器专用录像
Stop Playing	停止播放模拟器专用录像
Record Movie	开始录制模拟器专用录像
Stop Recording	停止录制模拟器专用录像

而在 Save 类的快捷键中，Selete 一列显示的是切换不同存盘点所用到的快捷键，模拟器能够使用 9 个不同的存盘点来存储游戏即时进度。其余两列分别是快速存取和快速读取的快捷键，分别对应 9 个不同的存盘点。

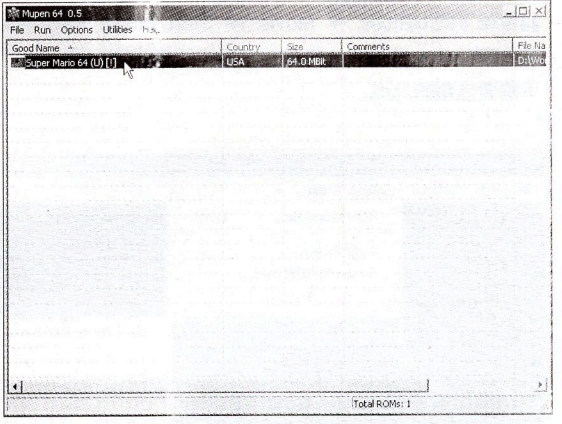
快捷键的设置很简单，鼠标单击需要设置的功能键，然后再按下键盘上相应要设置的键位或者组合键就行了。然后在模拟器运行的时候按下设置好的快捷键，就能实现其所指定的功能。一般来说模拟器的快捷键很少需要我们自定义，默认的就已经很合理了。设置完毕之后点击确定关闭总设置窗口。

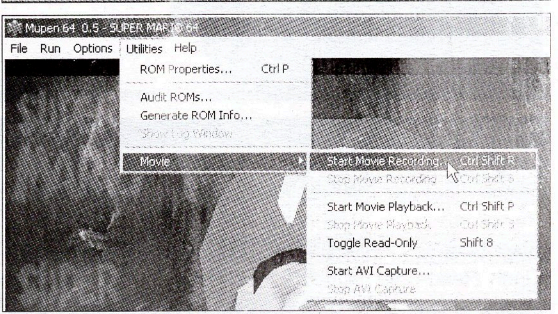
至此模拟器大致的设置就算完毕了，如果之前设置了 Rom 的路径的话，我们此时可以在模拟器的游戏列表窗口中看到有游戏的信息了，双击某个游戏就可以开始运行，接下来给大家讲讲模拟器录像的相关。



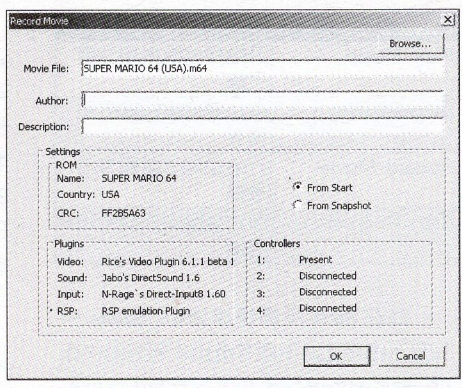
模拟器录像

首先启动某个游戏，只有开始运行游戏之后才能进行模拟器录像，这是所有支持录像的模拟器共同的特点之一。游戏运行后，依次在模拟器菜单中选择 Utilities ➡ Movie ➡ Start Movie Recording，会弹出一个模拟器录像的设置窗口。首先，我们要设置录像的相关信息，Movie File 那里填写模拟器录像的路径和文件名（没有填写路径的话，模拟器录像的 M64 文件就会自动生成在模拟器目录下），Author 那里填写录像的作者名字，Description 那里填写录像的简单描述，这样基本上就算设置完毕了。

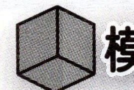




接下来的 Settings 框包含一些基本的信息，给大家简

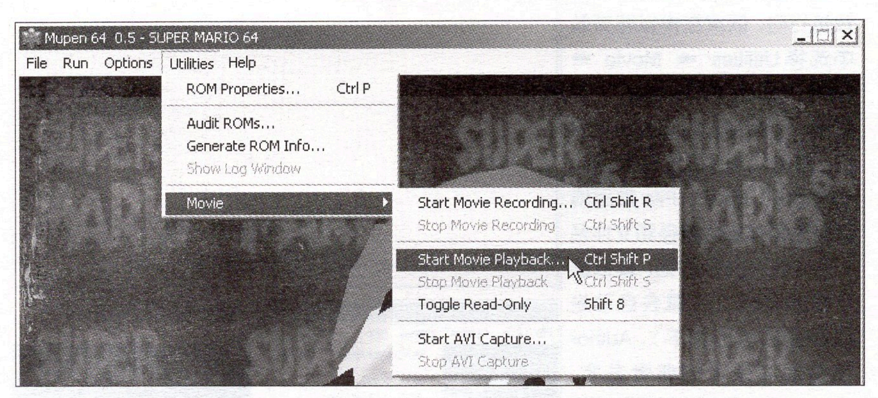


单的提一下，Rom 那栏包含游戏的文件名、区域版本以及 CRC 值，右边的复选项表示的是录像从游戏最初开始还是从中途即时存盘点开始，选择从游戏最初开始录像的话，录像前会自动重新载入游戏一次；而选择从中途即时存盘点开始录像的话，会在录像开始的同时还额外生成一个后缀名为 ST 的即时存盘文件。接下来的 Plugins 显示的是所使用的各种模拟器插件，Controllers 里面显示的是当前所使用的操作手柄设置情况，Present 表示的是当前手柄已经就绪，Disconnected 指的是当前手柄无效。了解完并设置好这些信息后，按下 OK 键便能够开始录像了。在录像完毕之后，依次选择模拟器菜单下的 Utilities ➡ Movie ➡ Stop Movie Recording，录像就算录制完毕了。



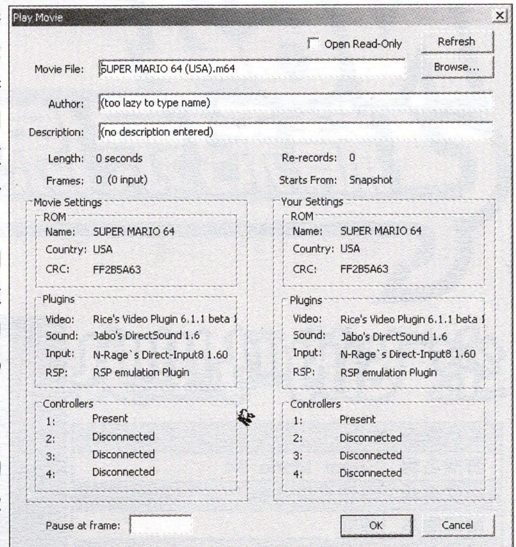
模拟器放像

播放模拟器录像的播放，实际上很简单，同样要求首先运行游戏，然后依次运行模拟器菜单下的 Utilities ➡ Movie ➡ Start Movie Playback，就会弹出一个模拟器放像窗口，这个窗口中大部分的信息我们在模拟器录像窗口已经见过了，就不多加介绍了，仅仅提一下需要注意的几点。



模拟器录像参数说明	
Length	模拟器的总时间长度，以秒为单位来计算
Frame	模拟器录像的总帧数，包含按键输入的帧数
Re-records	中途续录的次数，为了使录像完美而在录像中途进行续录
Start from	录像录制的方式，是从游戏最初开始还是从中途即时存盘点
Open Read-Only	强制录像为只读模式，即不可以在放像途中续录
Pause at frame	在录像播放到某一帧的时候暂停，以便截图或者仔细观察

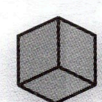
录像的状态与当前模拟器设置的对比



只有在录像中的设置与模拟器当前的设置完全一样的时候，才能保证录像的播放没有任何问题。播放前请仔细对比 Movie Settings 和 Your Settings 两个框中的各项参数设置，可能的话，将它们都调整为一样再开始播放录像。

设置完毕之后按下 OK 键即开始播放录像，在录像播放中途也可以通过执行模拟器菜单下的 **Utilities ➡ Movie ➡ Stop Movie Playback** 强行停止播放。

有关模拟器 AVI 录像和续录的相关常识，请参见《模拟地带》第 22 期的相关文章，这里不再详细介绍。



常见问题及注意事项

最后再说说模拟器在录像的时候需要注意的事项。

1. 在录像和放像之前，请确认输入设置中的 Raw Data 选项没有选上，否则可能出问题。

2. 模拟器在录像的时候有个 Bug，就是录像停止后会减掉最后约 30 帧的输入信息，所以在录制录像的时候最好预录一段再停止，尤其在最后还有手柄输入操作的时候，这个 Bug 有待今后的版本来修正。

3. 模拟器的插件会导致某些游戏在录制的过程中声音会有些不同步，无论是在录像还是放像过程中都一样，但是制作成 AVI 格式的视频录像来播放的话，就不会有问题，这是模拟器本身的问题，不是录像的问题。

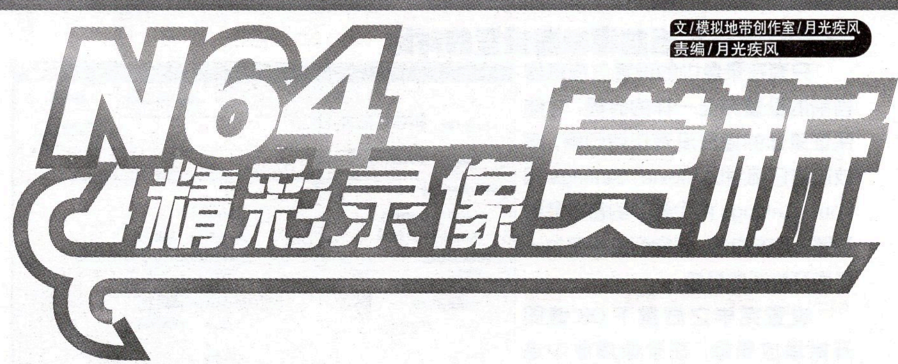
4. 为了防止录像出错，请不要选择带有 Debug 功能的插件，否则录像过程可能导致模拟器崩溃。

5. 如果运行游戏之后弹出某个插件的信息，请不要惊慌，一般都是某些插件设置没有完成，可能会影响到游戏正常运行，点确定进去设置一番就行。

另外，本期光盘还附送了一个《马里奥 64》的录像，可以用该模拟器播放，大家可以试试。

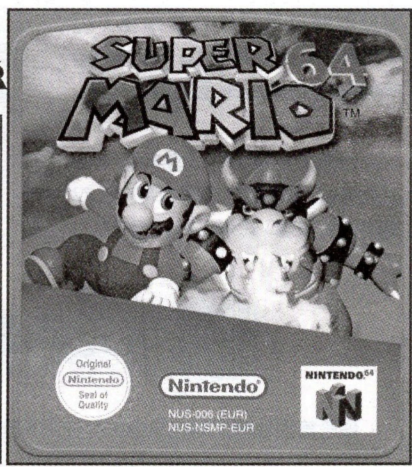


文/模拟地带创作室/月光疾风
责编/月光疾风



空飞的马里奥

主机类型	N64
游戏名称	Super Mario 64
中文名称	超级马里奥64
游戏版本	美版
录像类型	一命快速通关
备注说明	最短时间
模拟器版本	Mupen64-Recording 8
录像发布	2005-11-21
录像作者	Spezzafer
录像时间	16:27
重录次数	26109
精彩程度	9



游戏简介

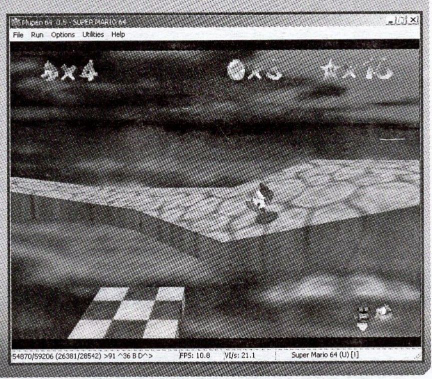
《马里奥 64》是任天堂家用游戏主机 N64 上的首发游戏之一，作为任天堂永恒的招牌马里奥，该游戏的知名度和游戏性毋庸置疑。游戏中我们以前所熟悉的马里奥世界都变成了 3D 的立体构造，包括那些常见的怪物都以 3D 的形式登场，但操作性仍然保持着系列一贯的风格，异常流畅。该游戏的最大亮点就在于收集每一关的星星，每一个大关中分为若干小关，每一小关中又包含若干颗星星，很多玩家都沉迷于收集的乐趣中不能自拔。





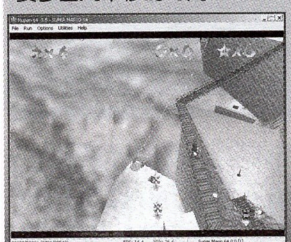
录像说明

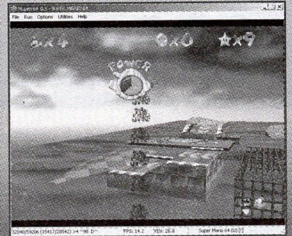
然而，这个录像的重点却不在于收集每一关的星星。整个录像是围绕着怎样快速通关这个目标来进行的，因此其中所使用的一切手段都是为了达成这个目标。所以说这个录像中所表现的并不是完美的收集，取而代之的则是不择一切手段以最短时间完成游戏，这其中包括不惜损失 HP 以获得更短的捷径、采用不可思议的跳跃反弹方式来快速到达更高的目的地、以及充分利用游戏设计上的 BUG 来穿越障碍物等等。

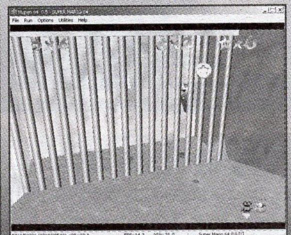


不惜损失 HP 以获得更短的捷径

由于录像作者的目的非常明确，那就是用最快的时间通关，所以以此为基准的任何代价都是值得的。因此我们在游戏录像中经常可以看到作者为了快速到达目的地而不惜采用损失 HP 的方法。比如第一个场景，马里奥举着一个炸弹走到铁栏边，在引爆的同时利用隐身无敌的空隙及游戏的 BUG 进入铁笼中，获得了星星快速过关。否则，这颗星星要在与守铁笼的铁球怪战斗后才能拿到，且不说战斗的难易度，光是战斗完毕后时间就会多出几分钟，在这点上来看，作者的目标还是非常明确的。游戏中后期，在某些有着熔岩的关卡中，凭借马里奥的跳跃能力无法到达对面的平台，录像中作者是不惜跳到熔岩中，利用由此引起的反作用力弹到目的地的。而如果是绕道而行的话，即便频繁使用无差别的大跳跃，也要多出几十秒的时间。





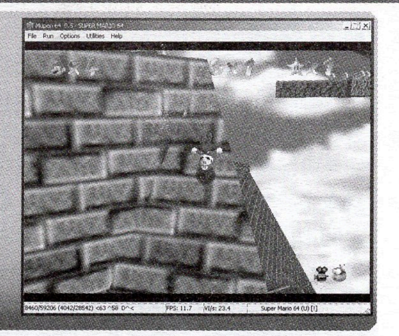


采用不可思议的跳跃反弹方式

该游戏中马里奥的跳跃方式很多（本来这家伙就是靠跳跃起家的），但是很明显制作者考虑到游戏的平衡性，将某些跳跃方式的难度给提高了。但是录像中我们看到的那个马里奥却是以各种高级跳跃方式来代替走路，而且从不失误的。这一现象是什么造就的呢，录像中被记载的 2 万多次续录说明了这一切，如此多变而又不失误的跳跃，是基于无数次失败后重新续录达成的，远

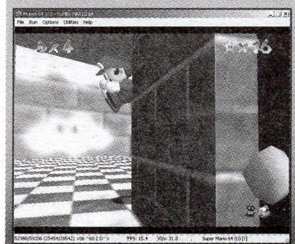


远超越普通人的操作基准。不过即便如此，这些匪夷所思的跳跃确实具有极高的观赏性，这其中不但有跨越超远崖壁之间的一步到位，也有三级跳、侧身反弹跳的组合效果，在几秒钟内的组合跳跃之后，我们看到的马里奥一般都离关卡中的目的地（BOSS 或者星星）不远了，尽管在跳跃的途中有着无数次令人提心吊胆的误差估算，但从不失误是完美录像的特点。



BUG 的应用大大缩短了游戏时间

玩过本作的朋友应该非常清楚，该游戏虽然不是一定要玩家收集所有的星星才能通关，但依据不同的门需要不同数量等级的星星这个依据，至少需要收集到 70 颗星星左右，才能见到最终的 BOSS 库巴。不过录像中似乎并没有依照这个规则。在收集满 16 颗星星之后，作者使用了一系列的 BUG 来跳过某些门闩，最后完成了游戏，其中利用兔子来穿越门闩的方式在网络上流传得比较广泛。而用跳跃后退来穿越楼道的方式以前倒是闻所未闻，看过这个录像之后真是长见识了。

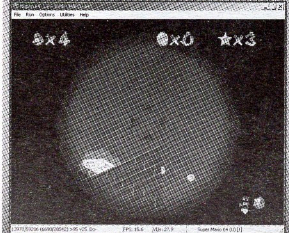


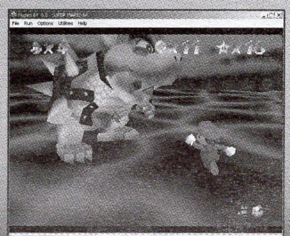




作者的录像随笔

16 颗星星的收集主要来自于前两关，说实话我对仅仅收集 16 颗星星就完成了游戏都感到吃惊。嗯，16 颗星星收集，游戏也正好用了 16 分钟左右，很不错的巧合嘛。通过录像的制作我们看到了一个近乎完美的马里奥，在 3D 的世界中自由的奔跑跳跃。录像的时候我采用的是 PS 的模拟摇杆操作，这样在跳跃的时候能够让我更为精确的定位方向，除此之外我要感谢 Micheal　Fried、Weatherton、nitsuja、Atma、GeminiSaint 以及所有在录像制作过程中支持我的朋友，优秀的录像并不是一个人完成的。







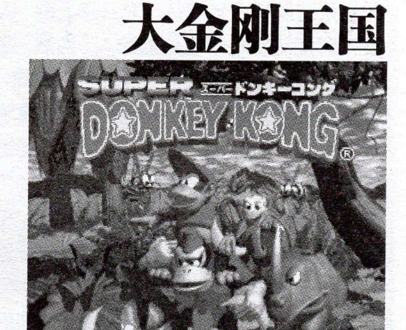
文/模拟地带创作室/YAMAZA
责编/月光疾风

SFC精彩录像赏析 第二弹

“《大金刚》系列”是NINTENDO的招牌游戏之一，在SFC上一共出了三款游戏，款款都是精品，剧情、手感、画面、音乐各方面水准都非常高，很具有游戏和收藏价值。这次给大家带来的正是这三款游戏的一命快速通关录像，相信大家在欣赏完之后会对该系列游戏有一个全新的认识。

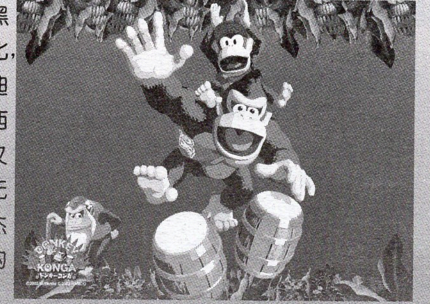
大金刚王国

主机类型	SFC
游戏名称	Donkey Kong Country (V1.0) (U)
中文名称	大金刚王国
游戏版本	美版
录像类型	一命快速通关
备注说明	无
模拟器版本	Snes9x 1.43+ improvement7
录像发布	2004-08-27 21:05:17
录像作者	Alexpenev
录像时间	48:19
重录次数	13545
精彩程度	9.5



游戏简介

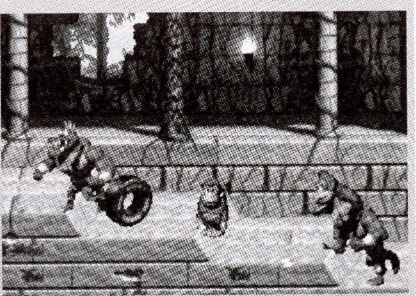
1994年由任天堂授权，英国游戏厂商RARE开发了旷世名作《大金刚》。该游戏充分发挥了SFC的机能优势，并有着爽快的操作感。其优异的画面和音响效果令几乎所有第一次见到这款游戏的人都大吃一惊，当时很多人都赞其为32位机的游戏。当年就连宫本茂大师也亲自出马，给了该游戏几个角色设计上的建议，最终诞生了新一代的大金刚。与FC中的大金刚不同的是，它带着坏坏的笑，有着黑眼圈，还带着一条领带。当然它依然力大无比，也依然顽固不化。玩家将化身为大金刚与迪迪（Diddy）金刚，并为了救出女朋友迪克西（Dixie）而展开一场冒险之旅。这款游戏不仅画面效果出众，它的游戏性更是无与伦比，无论是动作要素还是隐藏要素都达到了相当杰出的地步，可以说是16位机ACT类游戏的王牌作品。



录像说明

这是一个在网上讨论比较热烈的录像，连作者 Alexpenev 本人也对录像的精彩程度相当满意。从 Alexpenev 娴熟的操作技法看出他对《大金刚》的痴迷程度确实非同一般。作为一个达到最高完成度 101% 的作品，其观赏价值是非常高的（101%，在 33 个主要关卡中每一关是 1%=33%，在 67 个 Bonus Area 中每一个是 1%=67%，打败鳄鱼国王 K.Rool 是 1%=1%）。单从结局来看，完成度达到 101% 的结局与没有达到 101% 的结局不仅是在通关后老猩猩的台词上有些不同，而且还可以看到大小金刚的搞笑表演，这也算是给那些没有达到该完成度的玩家一饱眼福了（笑）。

人物和攻击方式的选择





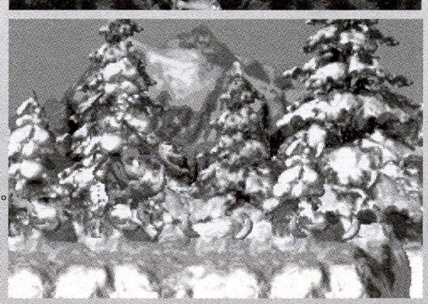
整个录像 Alexpenev 除了在游戏伊始用过大金刚之外就再也没用过它来过关，取而代之的是个头较小、身手敏捷的迪迪。按照个人观点来看，大金刚并不是不好用，而是迪迪在某些行动细节上与之有较大区别。通常情况下大金刚拿起桶后是把它举在头顶上的，因此还要不时提防左右两边来的敌人。当然，这样就能攻击从上方来的敌人。与大金刚不同，迪迪是把桶抱在前面的，对于一些要用桶撞墙才能打开 Bonus Area 的地方，用迪迪无疑是比较方便的。由于 Alexpenev 是为了打出一个最高完成度 101% 快速通关录像，在时间上和是否容易受伤害方面都得加以考虑。我想正是因为迪迪在这几方面都符合作者的初衷才会成为首选人物。在录像中我们可以看到迪迪的主要攻击方式是翻滚，而翻滚跳跃则能帮助迪迪毫发无损地得到一些很难得到的道具（用翻滚跳跃滚到半空中，拿到道具后，赶紧跳上来）。Alexpenev 在过关途中较少用到跳跃攻击敌人，只是在与 Boss 对决中才会用到。那是因为迪迪踩不死那些体型较大的敌人，而大金刚体积比较庞大，所以可以踩死一些迪迪不能踩死的敌人。如果说大金刚滚起来像个球的话，那么迪迪滚起来就像个车轮，在攻击敌人的同时也加快了前进速度。从这点可以看出作者很好地避免了不必要的麻烦，并且将被动变为主动。

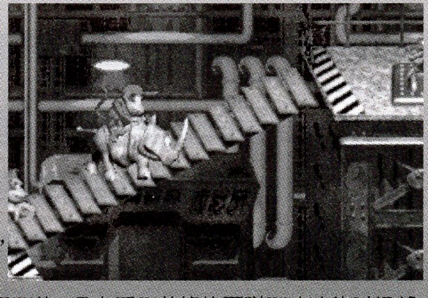
合理利用道具

由于《大金刚》具备了一定的难度，光靠迪迪赤手空拳是很难完成快速通关任务的。这就需要 Alexpenev 在合理分配时间的同时还要留意每一关的道具使用。录像中让我比较感兴趣的就是迪迪每一关那一连串让人眼花缭乱的弹射。在如何利用弹桶选择最佳捷径方面，作者给我们很好地上了一课。从录像中我们可以发现 Alexpenev 可以从容地将迪迪弹送到他想去的那个弹桶中。尽管有时候会出现很多个（其中还包括八方向弹桶和手动普通弹桶），而且弹射速度也很快，但这些都难不倒作者。Alexpenev 先将每一关弹桶出现的位

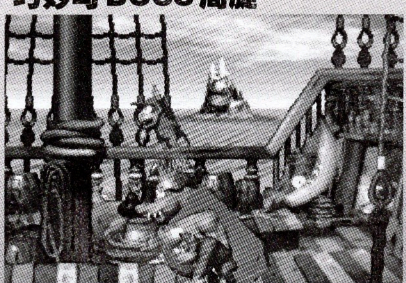
置都摸得非常清楚，等到弹射的时候不至于被额外的桶干扰视线，从而找到自己认为的最佳捷径，为通关赢得了很多时间。另外，轮胎的妙用也体现出作者的良苦用心，很多时候作者都是看准时机利用轮胎的弹力躲过危险，有效避免了与敌人正面冲突。不仅是轮胎这一看似简单的弹跳道具，作者就连鸵鸟、犀牛、箭鱼这些“交通工具”也运用得游刃有余，失误非常少。在其中一关的海底，迪迪骑着箭鱼连续闪过数条乌贼袭击那一幕堪称经典，让人眼前一亮。而迪迪骑着鸵鸟躲避狼群攻击的同时并寻找最佳跳跃点进行它那看似笨拙的“低空滑翔”也确实令人捧腹，但是又不得不佩服 Alexpenev 的娴熟的操作。还有，迪迪骑上犀牛带着大金刚横冲直撞将敌人一一顶飞的滑稽场面也不时给我们带来视觉上的享受。类似这样的场景在录像中还有许多，大家细细品味之后或许会发现更多有意思的东西。录像中还有这么一幕给我印象颇深，迪迪抓住绳索前进的过程中要躲避许多黄蜂和秃鹫的干扰，为了争取更多的时间，作者并未给我们展现他躲避障碍物的超强反应能力，而是选择了将迪迪爬到绳索底部（也就是屏幕下方，直到看不见整个身体），任凭黄蜂和秃鹫的数量再多都无可奈何，因为躲在那个绝佳的隐藏点是任何敌人都伤害不到的，几次看到黄蜂快要碰到迪迪的时候却发现都能幸运地躲过。Alexpenev 对游戏细节的熟练运用的确让我们叹服。







巧妙与BOSS周旋



《大金刚》一共只有7个 Boss，大概是对 Boss 的攻击特点都了如指掌的缘故，这些 Boss 对于作者来说难度都不大，就是看如何把握好时机。与 Boss 对决时不光要躲避 Boss 的轮番攻击，还要想办法与之周旋，而且还要抓住短暂的机会给与有效的打击。为了保证录像的完整性，绝对不能给 Boss 伤害到迪迪。特别是在打最终 Boss 鳄鱼国王 K.Rool 的时候，到一定时候它会把炸弹球震落下来，而且下落速度非常快，Alexpenev 以迅速的反应一一避开，等 Boss 扔出王冠时再伺机踩它的头。从录像来看，Boss 战最关键之处还是在于 Alexpenev 眼明手快。

游戏中的秘技

Alexpenev 在通关录像的解释说明中透露了一个细节：那就是如果用 NTSC 制式的电视玩该游戏会在整体画面上比 PAL 制式的快一些，根据他做过的试验，在 PAL 制式中虽然可以到达一些特殊的捷径，那是因为迪迪可以跳得更远，但是仍然不足以弥补之前所说的差别。而以下这些秘籍在录像中并没有被作者用到，也许 Alexpenev 早就知道了。在这里只是拿出来与大家分享一下，或许那些感兴趣的玩家会用得上。

1、开始就有 50 条命：进入文件选择屏幕后，把光标移到 Erase Game 这一项，然后再输入 B、A、R、R、A、L，成功的话，会听到一个特殊的声音，接着进入游戏就有 50 条命了。

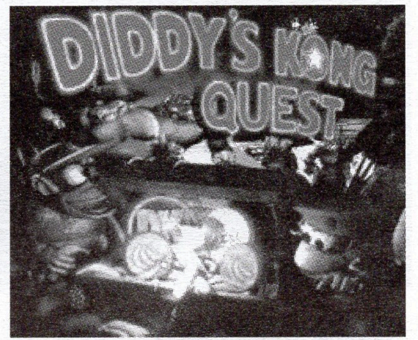
2、特殊 Bonus Area 的试练：开场动画不要按掉，等老猩猩在往上爬时，输入⬇、Y、⬇、⬇、Y，成功的话，就会进入一个洞穴。

3、音效测试：进入文件选择屏幕后，把光标移到 Erase Game 这一项，然后再输入⬇、A、R、B、Y、⬇、A、Y，成功的话，会听到一个特殊的声音，这时按 Select 键就可以切换音乐了。

4、快速退出所在关卡：（前提是你已经打通过当前关卡）当你再次进入这关时，如果想要退出，就可以先按 Start 键，再按 Select 键。

大金刚王国 2
迪迪的冒险

主机类型	SFC
游戏名称	Donkey Kong Country 2 - Diddy’s Kong Quest (U)
中文名称	大金刚王国 2 迪迪的冒险
游戏版本	美版
录像类型	一命快速通关
备注说明	无
模拟器版本	Snes9x 1.43+ improvement7
录像发布	2006-02-20 15:13:59
录像作者	Sami Outinen
录像时间	46:55
重录次数	30100
精彩程度	10



游戏简介

《大金刚》续作于前作推出一年后登场，《大金刚 2》这款游戏中的主角将不再是大金刚，取而代之的是一位女性金刚迪克西（Dixie）。尽管游戏风格与一代没有太大差别，但是关卡中出现的许多新元素和新道具仍然具备很高的游戏性。玩家将操作拥有出色速度和跳跃力的迪迪（Diddy）以及能通过马尾辫使出各种技巧的迪克西这两个角色去鳄鱼岛救出被鳄鱼头领 K.Rool 囚禁的大金刚。诸如海盗船、钟乳石洞、蜂巢、游乐场等这些充满特色的舞台也是本作的魅力之一。而要顺利的通过这些关卡，那些在版面中出现并帮助迪迪它们的动物朋友将相当重要，只有根据情况来活用它们，才能让冒险顺利的进行下去。另外，在版面中探索那些隐藏奖励关无疑会增加游戏更多的乐趣。

录像说明

这个录像是我目前看到过的重录次数最多的录像，高达 30100 的重录次数足以说明作者 Sami Outinen 的毅力是何等的坚强，如果换作他人或许放弃了。当然这数字并不意味着 Sami 实力不行，为了给观众呈现出高水准的通关录像，作者在录制时力求达到完美。事实证明该录像在精彩程度上是毋庸置疑的，如果想从中再挑些骨头出来的话，就得靠玩家发掘自身潜力投入到这魔鬼般的录制过程中来与之一决高下了 :)。

人物和攻击方式的选择

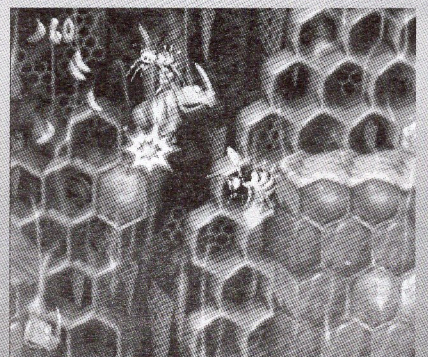
在之前一代录像 Alexpenev 用迪迪单干完成了任务，这次不同的是作者选择了两个金刚搭配共同完成任务。原因很简单，一些关卡的特殊性要求迪克西使用马尾辫的滑翔飞行才能通过，显然迪迪没有这项能力。在 Sami 去过的一些隐藏点中我们也可以发现他是直接将其中一只猩猩扔上去的。迪迪和迪克西可以组队相互举起同伴，既可以把同伴扔向空中（可以自己调整落脚点），也可以用来攻击敌人（黄蜂例外）。不过在整个通关过程中迪迪仍然是主角。而角色的攻击武器与一代没有什么区别，除了跳跃踩踏敌人之外就是翻滚攻击了，另外也可以扔木桶（箱子）来攻击敌人。从 Sami 快速通关的出发点来看，越是简单奏效的攻击对他越有利。





巧妙运用变身动物

为了给游戏增加趣味性，该作特别加入了变身桶。对于箭鱼、犀牛、鹦鹉、弹簧蛇、蜘蛛这几种变身动物的运用，Sami 都给我们做了炉火纯青的演示，正是他抓住了这些动物





的自身和攻击特点，才使得录像又增加了一大看点。特别是变成蜘蛛在空中织网后的那些蜻蜓点水似地网上跳跃足以征服观众。不仅动作连贯，而且都很巧妙地躲开了敌人的攻击，没有半点拖泥带水。另外，在蜂巢那一关的时候，Sami 用鹦鹉来闪避黄蜂攻击的那一幕幕精彩画面想必也给大家留下深刻印象吧。虽然箭鱼、犀牛和弹簧蛇出现的时间不是太长，但是当中也不乏精彩亮点。或许那些操作手法娴熟的玩家们也能做到这点，但我们往往失误较多的原因就在于缺少那么一点点“临危不乱”的心态。

游戏中的花絮

整个录像精彩场面层出不穷，其中不乏许多幽默的画面：在游乐场过山车那关与鳄鱼敌兵展开追逐时，迪迪开车的动作十分滑稽，眼睛盯着前方的同时还张开着大嘴，表情十分搞笑。那不规则的轨道以及逗人的打斗场面与游乐场和谐的背景显得很不协调。当迪迪变身为犀牛后，在冲刺之前会做出斗牛的踏地准备动作，而弹簧蛇在往更高处跳跃时还会蓄力，打到第二幕的 Boss 骷髅剑时，迪克西在闲暇之余会拿出饮料来喝……





作者的过关心得

在完成通关录像之后，Sami 还不忘了给我们写一些过关心得。虽然有些只是记录当时的想法，对过关进程并无太大帮助。以下列出的是部分作者的随笔，我们就当作是 Sami 写的日记来了解当时的录制细节吧。

第一幕 Gangplank Galleon：在每一关中都充分利用弹桶来加快游戏进度，在打 Boss 秃鹰的时候，我尽量不到处走动以此来锁住屏幕，为的是能让那只鸟尽早地把巢里的蛋丢下来。

第二幕 Crocodile Cauldron：与第一幕一样，在每一关都利用弹桶加快游戏进度，在打到 Boss 骷髅剑的时候我选择了用迪克西，这样做是因为她的攻击速度很快。

第三幕 Krem Quay：在海底只要稍加留意那些深水鱼的游动，其实这一幕对我来说并没有太大的问题。

第四幕 Krazy Kremland：在第四关我得到了可以使物体速度加倍的桶。在第五关快结束前必须做一些微小调整，以便加快游戏进程。当打到第 6 关时，我找到了一条捷径，这样可以赢取不少时间。

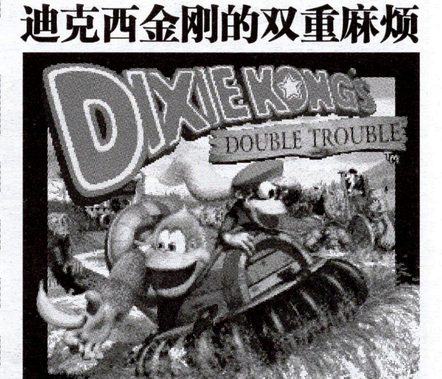
第五幕 Gloomy Gulch：在第四节的最后时刻我被敌人伤到是因为我没有使用鹦鹉。在第五节中我利用了系统中的一个小 Bug，我被敌人碰到之后还可以在空中再跳跃一次。

最终 Boss 其实并没有什么特别之处，在对战时我还故意与它周旋，然后想办法戏弄它。

开始玩游戏时，要确认一下 Rom 是否是好的，如何知道 Rom 是好还是坏呢？其实很容易，在第一幕的第一关，你可以碰到一个装着犀牛的箱子，如果你踩一下箱子就会破，那么这个 Rom 就是好的（在坏的 Rom 里，这种箱子是踩不破的，必须用桶撞破它）。

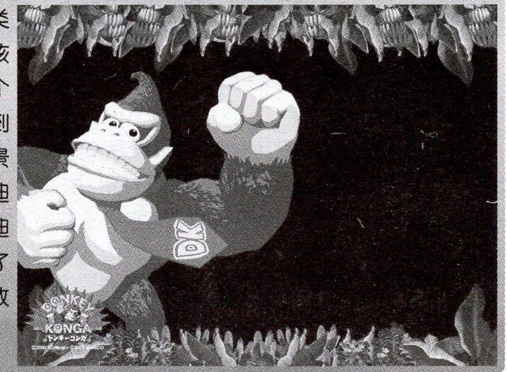
大金刚王国 3
迪克西金刚的双重麻烦

主机类型	SFC
游戏名称	Donkey Kong Country 3-Dixie Kong's Double Trouble
中文名称	大金刚王国 3 迪克西金刚的双重麻烦
游戏版本	美版
录像类型	一命快速通关
备注说明	无
模拟器版本	Snes9x 1.43+ improvement7
录像发布	2006-01-08 20:53:53
录像作者	Sami Outinen
录像时间	49:19
重录次数	26169
精彩程度	9.5



游戏简介

任天堂于 1996 年在 SFC 上推出的《大金刚 3》可以说是突破了 SFC 的机能极限，很多场景的光泽感非常强，有一定的 3D 效果，真正体现了逼近 32 位机的画面素质。本作在秉承前两作风格的基础上还加入了类似解谜游戏的元素，让玩家体验到该游戏的新魅力。游戏场景围绕着几个岛屿展开，空间过渡非常大，从森林到海底，然后又从雪地到高山，游戏背景变换十分丰富。故事从大金刚和迪迪金刚失踪开始，迪迪金刚的女朋友迪克西在拯救男朋友迪迪的途中遇到了迪基（Dinky），于是二人共同踏上拯救伙伴的冒险旅程。



录像介绍

该录像与《大金刚 2》的录像出自同一位作者 Sami。其实这几作 Sami 都参与了录制，只是一代的完成度没有达到 101% 而已，但是精彩程度绝不亚于 Alexpenev 的作品，而且所用时间只是 Alexpenev 的 1/2。尽管这次的录像时间还不到 50 分钟，但从 26169 次的重录次数可以看出 Sami 对此作品的重视。毕竟他是一人包办了三个录像的录制啊，如果那些重录次数加起来就够吓人的了，一般的玩家经过那样的折腾肯定会抓狂（笑）。对于这样一个难度较大的游戏来说，录像的提升空间已经不大。

人物和攻击方式的选择

录制快速通关录像有个比较重要的地方，那就是游戏角色一定要选好，这不仅是影响过关的最直接因素之一，同时也将关乎到录像质量的成败。至于选择怎样的过关方式，那还得看作者本人的意图。Sami 在整个录像中将两位角色交替使用：在游戏前半段使用迪基，而后半段主要使用女金刚迪克西来进行过关，可能是 Sami 事先对关卡的特点进行了分析才作此决定。因为迪基是属于力量型角色，而迪克西则偏向于敏捷型，在游戏前半段关卡的跳跃点难度都不是特别大，到了后半段绳索和隧道出现的频率较多，相对而言增加了不少攀爬跳跃难度，因此选择需要速度和跳跃力都比较出色的迪克西来完成任务也不足为怪了。本作对角色的攻击设定与前两代并无太大区别，仍然是使用跳跃踩踏和翻滚（旋转）来攻击敌人。不过这次迪基金刚在动作设定上新加入的水上蹦跳（能在水面连续跳两次）却被 Sami 运用得十分出色，看来在按键的配合使用上，作者已经非常熟练了。尽管角色攻击方式略显简单，但这并不妨碍 Sami 一路过关斩将直至最终完成快速通关。

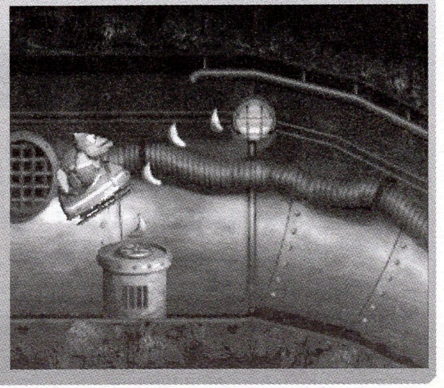




合理分配时间

《大金刚 3》中设置了一些隐藏洞穴以及收集各种金币。为了快速过关，Sami 除了一路狂奔之外对那些显得无可奈何，只好眼睁睁地看着它们从身边溜过。如果快速过关同时还要顾及其他因素的话势必会损失很多时间，这不是“ 一命快速通关录像 ”的初衷。不管在岛上或者是在海底，Sami 尽量选择捷径来减少不必要的麻烦，而其中一个重要捷径就是找到带有 W 标志的桶，进入 W 桶之后就能很快通过那一关。另外，在遇到敌人时能躲则躲，

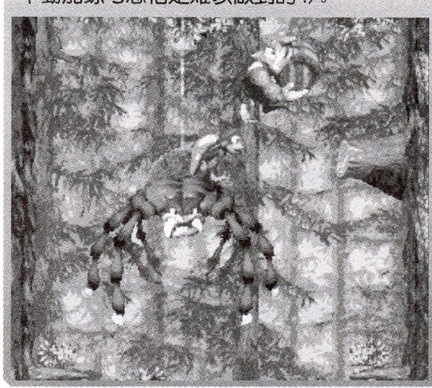


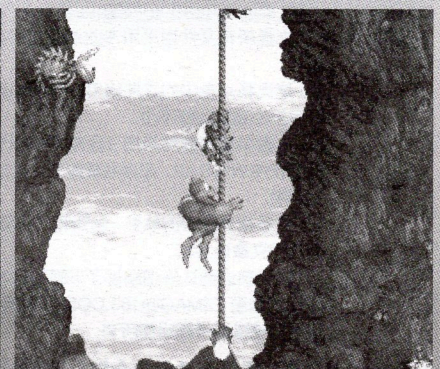


实在躲不掉就将它们干掉，动作利索干脆，这是节省时间最直接最有效的办法。当然，那样做的前提是你要对敌人出现的时间、地点掌握清楚，出招时不能马虎。

精彩场面源于实力体现

也许是有了之前录像的经验，Sami 在录制该录像时似乎更加得心应手。不仅录像进程十分流畅，而且还在其中几关上演了经典好戏。在沿着被燃烧的绳索拼命向上攀爬那一关，作者给我们诠释了出神入化的“跳跃爬绳”技术，主角迪克西那些看似随意的跳跃通过 Sami 的操作就变得像玩杂耍一样轻松。在巧妙地避开敌人的攻击同时还要顾及脚下燃烧着的绳索，一旦稍有不谨慎就会掉下“无底深渊”。另外，Sami 取得香蕉和金币的时候还不忘记给我们来点刺激的画面，在取得那些东西之后，他故意不跳上绳索，等到眼看着岩石快要卡死迪克西时，他才出来。虽然这只是其中的一幕，但正是 Sami 的出色发挥为我们展现了他在心理、操作方面过硬的基本功。不过，要想玩出录像中的那些杂耍般的动作，不勤加练习恐怕是难以做到的 :)。





游戏中的精彩瞬间

在录像中第五幕的 Boss 大贝怪在受到箭鱼攻击后的反应十分滑稽，不屑、愤怒、惊恐等这些面部表情刻画得惟妙惟肖；打败第六幕的 Boss 之后迪基会对玩家做鬼脸；在救出大金刚和迪迪之后会发现它俩怒目而视……

作者的录像随笔

作者这次也对录像做了相应的说明和总结，下面是截取部分录像随笔来与大家分享。

第一幕 Lake Orangatanga：在每一关里面都有 W 桶，好好利用它们将会加快游戏进程。

第二幕 Kremwood Forest：Boss 蜘蛛不能射中大金刚是因为我能非常快的拿到木桶并攻击它。

第三幕 Cotton Top Cove：在第二关我连续受到两次伤害是为了能让那些黄蜂快些走开。

第四幕 Mekanos：在第一和第四关，我通过抛掷迪克西来使游戏进度加快。

第六幕 Razor Ridge：在第一关的一些地方我必须通过受到伤害来加快游戏进程。而第二关则进展缓慢些，于是我试图让这关变得有趣些。打到 Boss 雪球人的时候我摸清了它的出招规律，然后伺机打败它。

在打最终 Boss 时，我尽可能快地使用木桶攻击它，当底部出现电流时，必须跳到板上，同时利用吊钩到另一边取得木桶攻击背部。

◀模友之家EMU ZONE▶

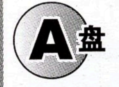
很多读者来信说我们的文章和光盘结合得还是不算紧密，需要看着光盘上的说明文件来使用很不方便，而且很多人不大习惯去看光盘中的说明文件，因此希望能将光盘的大致使用方法用文章的形式来表现，这样可以边看书边用光盘，相对来说会比较方便。所以这次我们就尝试了用另一种方式来做，第一次弄可能还有某些细节考虑得不够周到，如果您觉得还有什么方法更好或者有需要改进的地方，可以给我们来信提出，谢谢。

EMU ZONE VOL.26

模拟地带26期光盘使用向导

光盘规格	DVD x 2
光盘容量	4.3G x 2
系统需求	Windows 95/98/ME/NT/2000/XP/2003 及所有 Windows 操作系统
	奔腾 133MHZ 以上 CPU
	64M 以上内存
	支持 DirectX 7.0 以上显卡
	支持 DVD-ROM 的电脑光驱
注意事项	(1) 光盘所有文件均采用专业杀毒软件检测，确认无病毒、恶意文件损坏电脑系统，请放心使用。 (2) 建议将光盘中的文件拷贝到硬盘中再使用，这样可以减少光驱的损耗，也能够让软件运行的启动速度加快不少。 (3) 光盘中有些软件采用了压缩格式以节约空间，请确认您的电脑中安装有新版的压缩/解压缩软件 WINRAR，在遇到某些文件无法解压的时候请安装光盘中 Tools 目录下的 WINRAR 最新版。 (4) 大多数光盘中的软件、游戏和模拟器都与光盘中的某些文章相对应，在使用的时候可以边阅读文章边尝试。 (5) 使用前请确认仔细阅读了下面的各软件使用说明，如果在使用中遇到任何无法解决的问题请发信至 EZMAG@163.COM 以获得解答，本光盘中所有软件及游戏的使用持有最终解释权归模拟地带编辑部所有。

光盘总体目录浏览及相关板块介绍[当您将光盘放入DVD光驱中便能看到光盘的目录]



★ Art目录[文章相关软件目录]

光盘A\Art\DIY教室\	对应栏目文章	DIR教室《浅析掌机BIOS的DUMP》

本目录中包含两个 DUMP GBA 和 NDS 的 BIOS 所要用到的烧录程序。

光盘A\Art\经典赏析\	对应栏目文章	经典赏析《午夜生杀》

本目录中包含 MAME 游戏《午夜生杀》的模拟器和游戏 Rom，请直接运行目录中的 mame32FXpp.exe 主程序，然后双击列表中的 Night Slashers 游戏，便可以开始玩。

光盘A\Art\神佑擂台\	对应栏目文章	神佑擂台《能录像的N64模拟器Mupen64》、《N64精彩录像赏析》、《SFC经典录像赏析第二弹》

本目录中包含两个录像用模拟器以及相关游戏录像，请按照本期神佑擂台栏目中的文章《N64 模拟器 Mupen64》来运行和播放 N64 模拟器录像，SFC 模拟器录像的播放过程与 N64 模拟器类似，先读取游戏之后，再于模拟器菜单中依次选择 File --> Movie Play。两个模拟器的录像文件都位于录像子目录中，供播放录像用的游戏 ROM 文件则位于 Roms 目录下。

光盘 A\Art\ 失落的天堂 \flyer\	对应栏目文章	失落的天堂《街机海报馆》

本目录中包含本期失落的天堂栏目中的文章《街机海报馆》介绍的几张海报，可以用看图软件直接打开查看，也可以拷贝到模拟器 MAME 的 flyers 目录中用模拟器查看。

光盘 A\Art\ 失落的天堂 \Recrom\	对应栏目文章	失落的天堂《经典游戏推荐》

本目录中包含本期失落的天堂栏目中的文章《经典游戏推荐》介绍的几个游戏，将 ROM 的 ZIP 压缩包拷贝到模拟器 MAME 的 Roms 目录下，用模拟器运行即可（模拟器 MAME 的安装使用请参考 B 盘 Roms 目录下 Mame 子目录的相关说明）。

光盘 A\Art\ 失落的天堂 \ 傲剑狂刀 \	对应栏目文章	失落的天堂《傲剑狂刀》

本目录中包含 MAME 游戏《傲剑狂刀》的模拟器和游戏 ROM，请直接运行目录中的 mamepgui.exe 主程序，然后双击列表中的 The Killing Blade 游戏，便可以开始玩。

光盘 A\Art\ 失落的天堂 \ 傲剑狂刀 \Patch\	对应栏目文章	失落的天堂《傲剑狂刀》

《傲剑狂刀》选 BOSS 补丁，白河愁制作，用压缩包内的 kb.u9 覆盖 Roms 目录下 killbldt.zip 内的 kb.u9 文件，再用模拟器运行替换过的游戏 ROM。

光盘 A\Art\ 拾忆小苑 \ 游戏拾零 \	对应栏目文章	拾忆小苑《游戏拾零》

本目录中包含一些编辑挑选的经典家用机游戏的 ROM 以及运行这些游戏 ROM 所需的模拟器，每个目录下都有相应的模拟器执行文件，运行模拟器后载入相应 Roms 目录下的 Rom 文件 ZIP 压缩包，就可以开始玩了。

光盘 A\Art\ 研究中心 \	对应栏目文章	研究中心《D-PLAYER GIF 动画制作》

本目录中包含软件 D-Player 中文版安装文件，双击 D_Player2Setup.exe 开始安装。

光盘 A\Art\ 游戏编年史 \	对应栏目文章	游戏编年史《SD 高达 G 世纪》

本目录中包含 PS 游戏《SD 高达 G 世纪》全系列游戏 ISO 以及运行游戏所需的 PS 模拟器，请首先将 Isos 目录中的子目录下的 7z 压缩包解压到硬盘中，然后直接运行目录中的 ePSXe.exe 主程序，按照设置向导将模拟器的基本设置完成，之后于模拟器主菜单中依次执行文件 --> 运行 ISO，在弹出来的窗口中选择从 7z 压缩包中解压出来的 bin 文件，就能开始游戏了。

光盘 A\Art\ 掌上领域 \MoonShell	对应栏目文章	掌上领域《打造 NDS 最强多媒体软件 MoonShell》

本目录中包含 NDS 上的多媒体软件 MoonShell，moonshell11.zip 是本期介绍的 1.1 版，20060424_moonshell12beta4.zip 是 2006 年 4 月 24 日发布的最新版，20060325_mshl111_forndslite.zip 是供 NDSL 使用可以进行亮度调节的专用版本。

光盘 A\Art\ 掌上领域 \NDS 软硬直通车 \	对应栏目文章	掌上领域《NDS 软硬直通车》

本目录中包含 NDS 上的一些近期发布的软件和工具。

◀模友之家EMU ZONE▶

★ Cnroms[近期发布汉化Rom目录]

光盘 A\Cnroms\	对应栏目文章	汉化天空《汉化情报站》

本目录中包含近期发布的汉化游戏的 ROM 以及运行这些游戏 Rom 所需的模拟器，每个目录下对应不同的机种，目录下都有相应的模拟器执行文件，运行模拟器后载入相应 Roms 目录下的 ROM 文件 ZIP 压缩包，就可以开始玩了。

★ DATA[光盘导航核心文件目录]

光盘 A\DATA\

本目录中所有文件用于光盘导航，使用者无需了解。

★ Nds[近期发布 NDS 游戏 Rom 目录]

光盘 A\Nds\	对应栏目文章	模拟新闻眼《本期 NDS 游戏中文列表》、掌机游戏图鉴《NDS 游戏图鉴精选》

本目录中包含近期发布的 NDS 游戏 ROM 压缩包，需要拥有 NDS 游戏主机和烧录卡的用户用相应的烧录软件烧录到卡中运行。

★ Ost[游戏原声大碟目录]

光盘 A\Ost\	对应栏目文章	游戏天籁《Shinobi 忍》

本目录中包含 PS2 游戏《忍》的游戏原声音乐以及播放软件，请先运行 WINAMP 播放器安装文件 .exe 安装播放软件，然后将音乐的压缩包 Shinobi Original Soundtrack.rar 解压到硬盘中，再用安装好的播放软件 WINAMP 来播放解压出来的 MP3 音乐文件。

★ Reader[读者点播目录]

光盘 A\Reader\

本目录中包含 PS 游戏《女神异闻录 - 罚》的游戏 ISO 以及运行游戏所需的 PS 模拟器，请首先将 Isos 目录中的游戏 7z 压缩包解压到硬盘中，然后直接运行目录中的 ePSXe.exe 主程序，按照设置向导将模拟器的基本设置完成，之后于模拟器主菜单中依次执行文件 --> 运行 ISO，在弹出来的窗口中选择从 7z 压缩包中解压出来的 bin 文件，就能开始游戏了。由于上期制作失误漏放了该游戏 ISO 镜像，所以应读者要求本期补上。

★ Releases[本期发布 Rom 目录]

光盘 A\Releases\No-Intro\	对应栏目文章	模拟新闻眼《每期 ROM 发布加油站》

本目录中包含一个月内 No-Intro 小组发布的所有家用机游戏的 ROM 以及运行这些游戏 ROM 所需的模拟器，每个目录下都有相应的模拟器执行文件，运行模拟器后载入相应 Roms 目录下的 ROM 文件 ZIP 压缩包，就可以开始玩了。

★ Tools[工具软件目录]

光盘 A\Tools

本目录中包含压缩 / 解压缩软件 WINRAR 安装文件，如果在使用光盘的过程中遇到压缩文件无法解压的问题，请先安装该软件。

★光盘根目录其余文件

光盘导航运行所需文件，使用者无需了解。



★ DATA[光盘导航核心文件目录]

光盘 B\DATA

本目录中所有文件用于光盘导航，使用者无需了解。

★ Emu[近期发布模拟器及相关软件目录][需要解压到硬盘中使用]

光盘 B\Emu\Cps2&Neo\Final Burn\	对应栏目文章	新手学堂《Final Burn Alpha Evolution 使用教学》

由 satonc 发布的 FiNaL BuRn EvOLuTioN 3.02 版，跟 Nebula 一样，可以通过编写 Data 来添加 Neogeo 的游戏，此汉化版完全汉化了界面和游戏列表，其他的全部与原版一致，未做任何修改，这次主要是对已发现的部分文字缺字以及出现乱码的问题做了修正，压缩包中附了许多专业工具。

光盘 B\Emu\Cps2&Neo\Macro

由网友 Coolker 制作的两款宏编辑器，分别对应 Winkawaks(kmarcoSetup230.exe) 和 Nebula(NMarcoSetup.exe)，使用相应模拟器的朋友可以试试。

光盘 B\Emu\Cps2&Neo\NeoRageX

最经典的 Neogeo 模拟器 NeorageX 的 5.0 新版，支持了 unibios 1.3，对于电脑配置低的读者而言，这是唯一的选择，目录中还包含对应 CM 和 RC 的 ROM 校验文件。

光盘 B\Emu\Fc\	对应栏目文章	新手学堂《NESCAFE 使用教学》

本目录中包含 FC 模拟器 NESCAFE 的模拟器压缩包以及运行模拟器所需的 JAVA 支持安装文件，请首先安装 JDK.exe 支持文件，再将模拟器压缩包 NESCafe.rar 解压到硬盘中使用。

光盘 B\Emu\Gba\Goomba

GBA 上的 GBC 模拟器 Goomba v2.32，可以把 GBC 游戏转换格式在 GBA 上运行，通过烧录卡可以轻松在 GBA 上玩到 GBC 游戏。软件的使用需要具备一定的掌机游戏烧录常识，可以参考杂志以前的相关文章以及软件的使用说明。

光盘 B\Emu\Mame32FX

Mame32FX 是一个优化了运行速度的非官方 MAME，对于某些电脑游戏运行速度有显著提高的作用，一直受到模拟爱好者的欢迎，这个 v0.105 版本是最后一个 MAME32FX 版，以后它将不再更新，作者停止更新的原因在于他现实生活有一些麻烦事情，虽然他仍将一直关注 MAME，但不一定有时间加入到 MAME 相关开发中，毕竟对他来说家庭最重要的。

◀模友之家EMU ZONE▶

光盘 B\Emu\Mame32plus\

最优秀的非官方 MAME——MAME32Plus!，界面、功能和游戏支持都非常有优势，易用性强，并支持各类文字插件和多种游戏功能。

光盘 B\Emu\Misc\

MAME 的三大周边 Cheat：由阿电制作的中文版 MAME cheat、MAMEinfo：游戏资料、History：游戏模拟历史，将它们解压到 Mame 的目录下就能生效。

光盘 B\Emu\Md\

优秀的 MD 模拟器 Gen32 非官方版，新版重写了 SuperTV 引擎，现在亮度有了很大的改善，另外还修正了金手指系统。

光盘 B\Emu\N64\RiceVideo\

一款优秀的 N64 模拟器显示插件的繁体中文版，适用于 Project64 和 1964 等模拟器，运行软件后会自动解压缩到硬盘，要正常使用，请把 RiceVideo.dll 复制到模拟器的 Plugin 目录，再把 BMGlib.dll 复制到模拟器的根目录。

光盘 B\Emu\N64\UltraHLEini\

UltraHLE.ini 是 N64 模拟器 UltraHLE 2064 的设置文件，通过修改 UltraHLE.ini 可以让你的 UltraHLE 2064 支持更多的 N64 游戏，前提是你必须拥有该模拟器的其它文件，将该文件解压到对应模拟器目录下就能生效。

光盘 B\Emu\Nds\

倍受期待的 NDS 模拟器 iDeaS 1.0.0.8c 版，这个版本经过论坛的 Nhlay 繁体汉化，模拟器本身还不大成熟，可以测试一些 ROM 的运行状态。

光盘 B\Emu\Ps2\ 对应栏目文章 模拟聚焦《PS2 模拟焦点之 PCSX2》

最新发布的 PS2 模拟器 PCSX2 0.9 版，目前最好也最有前途的 PS2 模拟器，兼容性和显示方面都非常优秀，对电脑硬件要求很高，压缩包中已附带 PS2 10000 的 BIOS 文件。newps2bios.zip 为 PS2 BIOS 文件压缩包，包含了四款型号的 PS2 BIOS，某些游戏需要特殊 BIOS 支持，请在该文件里找。

光盘 B\Emu\Ss\

SS 模拟器 SSF 0.07 BETA R3 中文版，修正了大量游戏的问题，兼容性非常高，想要了解模拟器的相关介绍及使用请参考以前的杂志文章，需要 SS 游戏光盘或者 ISO 镜像文件配合模拟器才能玩。

光盘 B\Emu\Tools\

整理 ROM 用的专用工具每月更新版，高级使用者需要的东东，使用方法不再详细介绍。

光盘 B\Emu\Zinc

出色的 3D 街机游戏模拟器 Zinc 的前端加修改版本，使用起来更直观，使用者需要具备 Zinc 对应的游戏 ROM 文件以及使用 Zinc 的经验，相应模拟器的使用请参考以前的杂志文章。

★ Roms[本期系统分类游戏 Rom 目录]

光盘 B\Roms\Gba\	对应栏目文章	模拟新闻眼《本期 GBA 游戏中文列表》、掌机游戏图鉴《GBA 游戏图鉴精选》

本目录中包含近期发布的 GBA 游戏 ROM，目录下有相应的模拟器执行文件，运行模拟器后载入相应 Roms 目录下的 ROM 文件 ZIP 压缩包，就可以开始玩了。

光盘 B\Roms\Mame\	对应栏目文章	失落的天堂《新版游戏推荐》

本目录中包含近期发布的 MAME 游戏 ROM，每个目录包含的是每个版本的 MAME 新支持的游戏 ROM，将目录下的 ROM 压缩包拷贝到模拟器的 Roms 目录下（请注意是将压缩包拷贝过去，不是解压过去也不是将目录拷贝过去），然后运行 MAME 模拟器的时候刷新游戏列表，就能看到和运行新支持的游戏了。

★ Spec[本期特别放送游戏目录]

光盘 B\Spec\DC

本目录中包含 DC 游戏《斑鸠》繁体中文版以及《Under Defeat》的游戏 ISO 镜像以及运行游戏所需的模拟器。请首先将 Isos 目录中的子目录下的压缩包解压到硬盘中，可以用烧录软件将 ISO 烧录成 CD 光盘，放入光驱中用模拟器运行。也可以用 Daemon-Tools 等专用虚拟镜像软件载入虚拟光驱然后用模拟器运行，DC 模拟器的使用和设置请参看杂志前几期的相关文章。

光盘 B\Spec\PSP\	对应栏目文章	掌上领域《PSP 近期游戏破解软件一览》

本目录中包含 PSP 游戏《北欧女神》、《战国无双》日文版的游戏 ISO 以及运行游戏所需的引导程序，使用前请确认你的 PSP 是 1.50 版本，然后将压缩包中的文件解压到 PSP 记忆棒的根目录下（如果记忆棒空间少于 1G，请先不要将包含游戏的 ISO 目录解压出来），于 PSP 中运行记忆棒中的引导软件，载入游戏运行即可。两个引导软件分别对应无盘引导和 UMD 引导两种方式，可以按照喜好使用。

★ Tools[工具软件目录]

光盘 B\Tools

本目录中包含压缩/解压缩软件 WINRAR 安装文件，如果在使用光盘的过程中遇到压缩文件无法解压的问题，请先安装该软件。

★光盘根目录其余文件

光盘导航运行所需文件，使用者无需了解。

青编小记

Cotolo

模拟器其实一直都还给与我们期待，只是我们期待的东西开始多了，便觉得某一个方面变淡了。过重的生活压力让很多人放弃了复杂的游戏，而转投掌机和那些益智类的简单类型，所以现在掌机上可玩的东西更多了，商家第三方开发者也格外看好这部分市场。以前很多人曾经热衷于MAME等街机模拟器上的游戏，现在似乎热度有所减少，掌机游戏倒是层出不穷，大有取大势而代之的趋势。如果有机会，买台掌机来玩玩上面的软件和模拟器，对于现在大多数的上班族来说是很不错的想法。

这期杂志出得有点慢，我们希望慢慢的将书和光盘上的东西有机的结合，做到读者拿到书就能找到玩到光盘上的东西，为此我们将很多这方面的要素注入到本期的文章中，我们也会在今后多做这方面的调查，力图做到更直观和简洁。简单的说，我们希望更多的人能够接触模拟游戏，而不是仅仅一些核心的人群。众人拾柴火焰高，这样在模拟器上出现可供讨论和发掘的东西才会更多，我们才会有更多的题材，把模拟地带做得更好。



微风

最近抽空把XBOX的《斯巴达战士》通了，看来这类困难但不复杂的游戏还是非常适合我的，这可能是以前玩街机多了带来的坏习惯，发展到现在，出现了努力拿起《北欧女神》玩了半小时就想睡觉的后果……

E3就快开始了，不知道这次的E3能给我个人带来多少足以惊喜的消息，什么时候我们也搞个模拟界的E3，让各大模拟器来个模拟预告也不错。

随着NDSL的出现，掌机的风是越吹越烈，看着手机上那单调无聊的某些游戏还10元/个时，我不禁庆幸自己可以比别人多接触这么多的好游戏，《掌机地带》快点到来吧！

如果一个人把事业当成一个兴趣来做，那他一定会成功；如果一个人把兴趣当成一项事业来做，那他终会有失去兴趣的一天。



Taka

现在玩游戏都是边玩边骂，总抱怨这个设定不体贴，那个设定不流畅，磕磕绊绊的就像自己给自己找不自在。不过，在事后客观想想，大部分问题还是源于自身的浮躁不安。前些天老妈告诉我，她玩马利医生已经达到LV58了，听到后心里那真是惊啊。一口气坐上四、五个小时，眼睛和脑袋里全是五颜六色的胶囊，换了我是决计做不到的，真不知是我老了还是我娘年轻了。

阿雅闪人了，竟然真的走了啊，走路去纽约了。还以为只是去个一年半载，没想到这一去就七年，七年时间啊……我猜史上最稳定时期的最大转折点，情绪跌到阴沟里了。老吴被打破头颅烧坏脑壳的时候都没今天这么低沉，最后还悲壮地含泪献唱。日子长了，就算是个破碗也会有感情，唉。我倒是希望这大包袱里藏着个大猫腻，要不这我猜会失味太多，年纪大了，讨厌去从头尝试接受并习惯新东西 。





寻找已失落的回忆
建立最完整的游戏资料库
研究游戏最隐密的资料
介绍最强大的模拟器
收集最丰富的模拟游戏
拥有最专业的模拟文章
一切……
尽在模拟地带！

GBA 游戏图鉴

Dragonball Z I & II
龙珠Z 悟空遗产I+II

2 Games in 1 - Castlevania - Harmony of Dissonance + Castlevania - Aria of Sorrow
恶魔城2合1
白夜协奏曲+悲伤咏叹调

Yu-Gi-Oh! – Duel Monsters Expert 2006
游戏王EX2006

Ueki no Housoku
植木的法则

Yggdra Union
公主联盟

NDS游戏图鉴

Mario Kart DS
马里奥赛车DS

Bokujou Monogatari Korobokkuru Station For Girl
牧场物语 女生版

Gundam Mahjong DS
高达麻将DS

Yakitate Choujou Kessen Pantastic Grand Prix
日式面包王 游戏一号 巅峰决战

Iron Feather
钢之羽

Sangokushi DS
三国志DS

Fifa Street 2
FIFA街头足球2

Seiken Densetsu DS Children Of Mana
圣剑传说DS 玛娜之子

Pokemon Ranger
口袋妖怪 守护者

Xenosaga I & II
异度传说1+2

PSP 游戏图鉴

Monster Hunter Portable
怪物猎人 携带版

Geki – Sengoku Mesou
激 战国无双

Metal Gear Ac!d 2
合金装备AC!D 2

Midway Arcade Treasures – Extended Play
街机游戏合集

Byte Hell 2000
打工地狱 2000

Super Robot Taisen MX Portable
超级机器人大战MX 携带版

Street Fighter Zero 3 – Double Upper
街头霸王ZERO 3

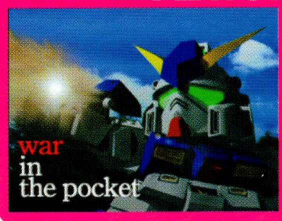
特别推荐!

PSP《北欧女神》汉化版 (傻瓜引导包)
DC经典飞行游戏《斑鸠》中文版



游戏编年史

SD高达G世纪
PLAYSTATION编





新版MAME游戏推荐



豪血寺外传
BLOCK BLOCK(世界版)
魔法水晶
辛普森
GUNLOCK
KAISER KNUCKLE
毁灭公爵
奇迹的弹道
傲剑狂刀
午夜生杀

ISBN 7-900403-23-X/J.024



黑龙江文化电子音像出版社
[手册 + 双DVD 定价：人民币18元]